

ヴァルキリープロファイル

I l l u s t r a t i o n s

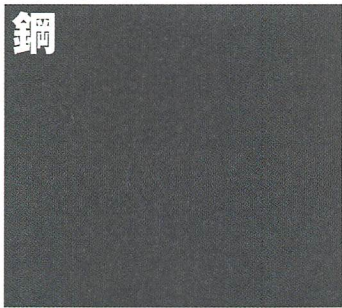
吉成 鋼・曜 イラストレーションズ



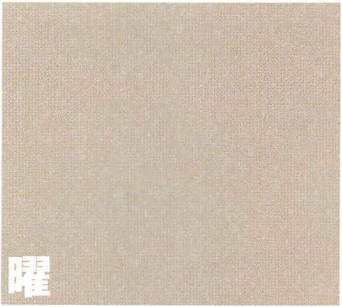
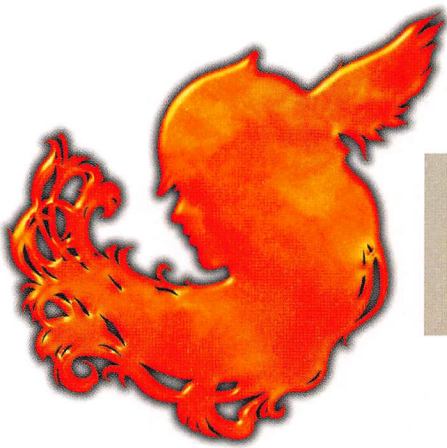




VALKYRIE PROFILE
KOU and YOU YOSHINARI
ILLUSTRATIONS



ヴァルキリープロフィール
吉成 鋼・曜
イラストレーションズ



VALKYRIE PROFILE
KOU and YOU YOSHINARI
ILLUSTRATIONS

職人。

キャラクターデザイン

本格的なキャラクターデザインは初めてというふたりは、

「ヴァルキリープロファイル」の仕事をこう振り返る。

ヴァルキリープロファイル

「どんな仕事をやっても、なにかしらの苦勞はしているの。“初めて”はいいわけとして使いたいですけれど、例え初めてでもできる人もいますからね」

行為

そんな吉成氏は、デザインという行為をこう定義づけた。

現象

「キャラクターデザインにおける意識の中心は、現実の現象をどのようなアプローチで線化・二次元化するかという様式の創出に向けられており、服装や髪型などに意匠を凝らすといったデザインの基本的役割にはほとんど興味が持てません。つまり、同じものの形を現すにしても、それを何本の線で描くか、どんな線で表現するかという違いにデザインの固有性を求めるのです」表現

固有性

絵という“作品”に対して、ふたりが抱く真摯な思い。それとは裏腹に、鋼・曜氏のデザインする対象へのアプローチはあまりに対照的だ。

対照的

鋼

鋼氏は語る。

二次元

「そもそも三次元化を前提としたデザインと違い、二次元で完結する非存在のデザインはその存在の希薄さを補うために、現実のなかにより多くその根拠を求めざるを得ず、却って空想的なデザインを導入しづらいという意識があります。ドラマを支えるキャラクターという存在感を確立するためには、現実の形態の持つ既知のイメージを最大限活用し、それらをコラージュすることで存在感を保証します」現実

吉成
鋼

曜

曜氏は語る。

シルエット主義

意識

「シルエット主義というか、デザインをするときはなるべく思いついた発想を大切にしようと考えています。とくにゲームのキャラクターデザインは、ドット絵にしたとき、特徴的なフォルムが見えた方がいいと考えていたので。現実的にしすぎると、地味になってしまうのではないかと」

現実的

ふたりは、デザイン統一のために打ち合わせをしたことは、とくにない。

ベクトル

「デザインに対するベクトルは違っても、お互いは、他の誰よりも似てると思います。仮に線を似せられたとしても、色の感覚まで似せるのは難しいでしょう」

方法論

異なる方法論を用いても、根源でひとつのまとまりを見せるふたりの作品。

キャラクター

「デザインするキャラクターが多いと、どうしても同じような絵柄もできてくる。ふたりに分けたことで、キャラクターイメージが似通った物でも違って見えるから、バリエーションが出たんじゃないでしょうか」

バリエーション

業

それは、兄弟だけがなせる業なのかもしれない。

兄弟

吉成鋼・曜の両氏を言葉で現すなら、こんな表現がふさわしいのだろう。

吉成
曜



■ Gallery ～吉成 鋼・曜 作品集～

新規描き下ろし作品

- 吉成 鋼イラスト1 …6
- 吉成 鋼イラスト2 …8
- 吉成 鋼イラスト3 …10
- 吉成 曜イラスト1 …12
- 吉成 曜イラスト2 …14
- 吉成 曜イラスト3 …16

(小説:「ヴァルキリープロファイル」表紙と口絵)

- 上巻表紙 …18
- 上巻口絵 …19

(週刊ザ・ブレイステーション:グリーティングカード)

- 暑中見舞い …20

(ゲーム攻略本:ヴァルキリープロファイル コンプリートガイド)

- 戦乙女二態 …21
- レナス・レザード・メルティーナ …22
- ブラチナとアーリィ …23

(トレーディングカードゲーム:ブースターパック2)

- アリューゼとルシオ …24
- ロキとレザード・ヴァレス …25
- 詩帆と那々美 …26
- 夢瑠とジェラード …27

(ゲーム:イベントグラフィック)

- ホムンクルス …28
- 精神集中 …29
- 兜を脱ぐレナス …30
- 慟哭のふたり …31
- ロづけと花嫁 …32

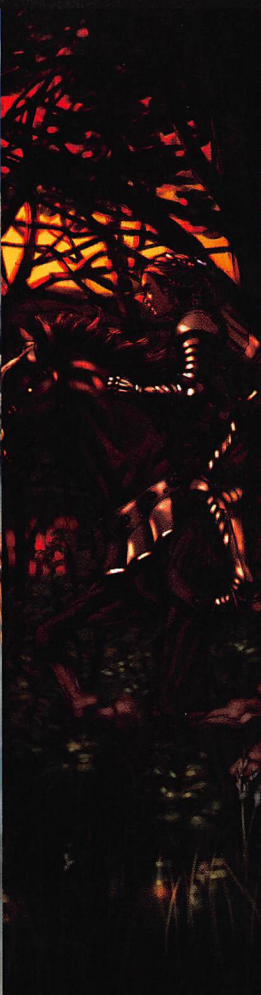
出展一覧 …126

吉成 鋼&曜プロフィール …127

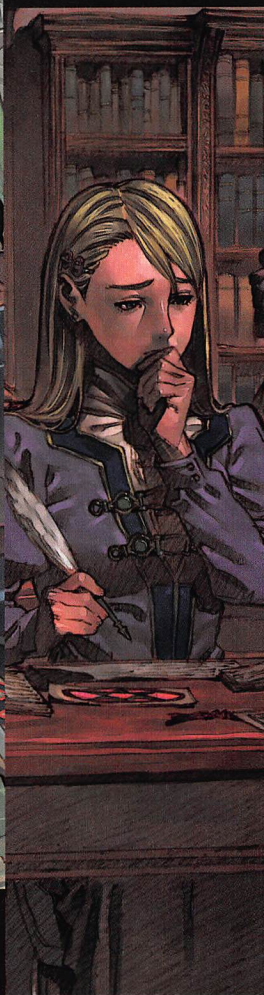
■ Character Works ～キャラクター設定～

- ヴァルキリー [VALKYRIE] …34
- ブラチナ [PLATINA] …36
- ルシオ [LUCIO] …38
- ルシオ(幼年期) [LUCIO IN CHILDHOOD] …40
- アリューゼ [ALUZI] …42
- ジェラード [GERALDO] …44
- ラウリィ [LAWRY] …46
- ベリナス [BELENUS] …48
- ロウファ [LAWFA] …50
- ジェイクリーナス [JAKELINUS] …52
- 洵 [JUNG] …54
- 那々美 [NANAMI] …56
- カシェル [KASHELL] …58
- 夢瑠 [YUMEL] …60
- ロレンタ [ROLENTA] …62
- メルティーナ [MELTINA] …64
- エイミ [AIMI] …66
- バドラック [BADLUCK] …68
- グレイ [GREY] …70
- ジェイル [JEYAL] …72
- 詩帆 [SHIHO] …74
- 蘇芳 [SUO] …76
- リセリア [LISERIA] …78
- ガノッサ [GANOSA] …80
- レザードヴァレス [LIZARD VALETH] …82
- ブラムス [BAMUTH] …84
- オーティン [ODIN] …86
- フレイ [FREY] …88
- フレイア [FREYJA] …90
- ロキ [LOKI] …92
- トール [THOR] …94
- チュール [TYR] …95
- エイル [EIR] …96
- ウル [ULLUR] …97
- ヴィザール [VIDAR] …98
- ヘルモーズ [HERMODR] …99
- ホズ [HODUR] …100
- スルト [SURT] …101
- アーリィ [EARLY] …102
- シルメリア [SILMERIA] …103
- ヘル [HEL] …104
- 妖精 [FAIRY] …105
- アース神族 [AESIR] …106
- ヴァン神族 [VANIR] …107
- その他のキャラクター [OTHER CHARACTORS] …108

First Plot 初期稿紹介 …118



VALKYRIE PROFILE
KOU and YOU YOSHINARI
ILLUSTRATIONS



Gallery



～吉成 鋼・曜 作品集～

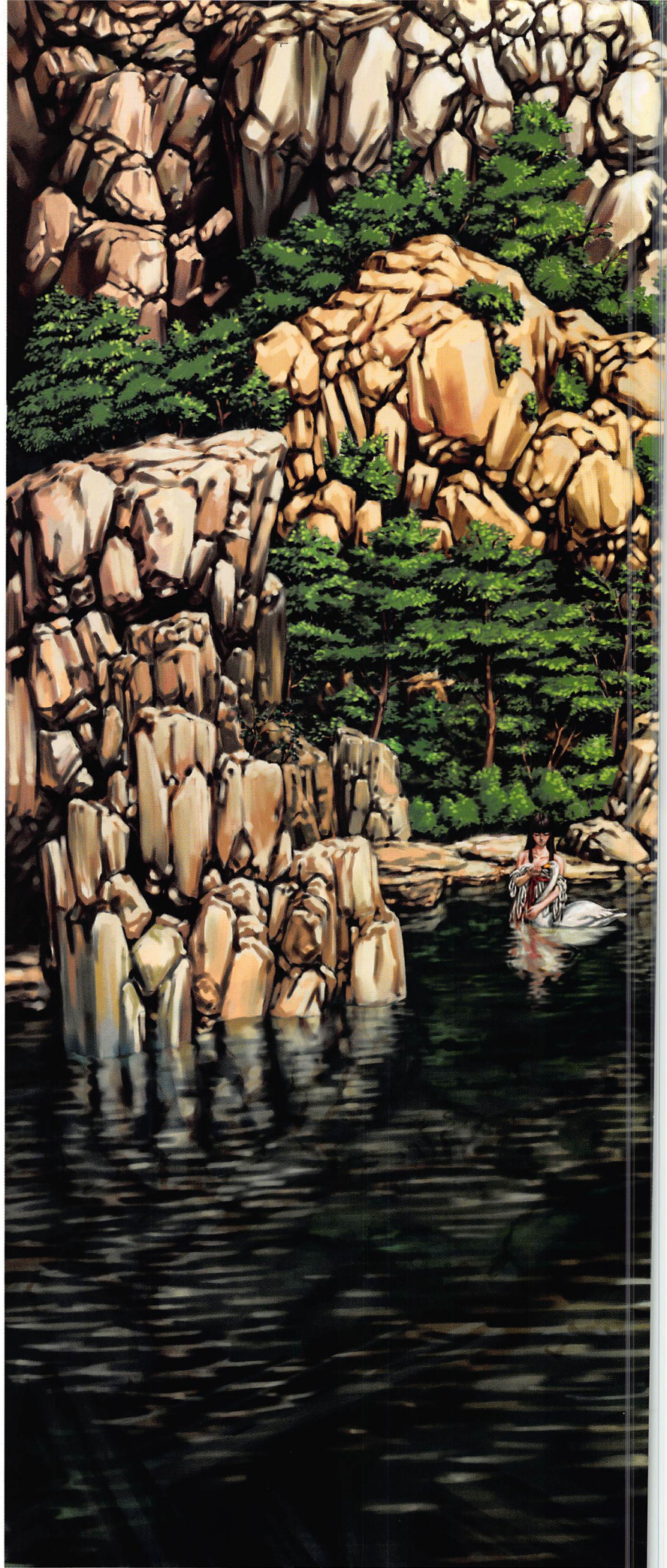
「ヴァルキリープロファイル」が
世に生み出した物。

小説やトレーディングカード、攻略本など、
多くの出版社やメーカーによって
リリースされた商品の数々。

それらに使われたイラストに、
ゲーム中のイベントグラフィックと
本誌のためだけに描き下ろされた
イラストを加えた吉成兄弟の作品群、
鋼・曜氏の形創る

「ヴァルキリープロファイル」の世界を、
ここに紹介する。

線と色彩が織りなす、もうひとつの
北欧神話を存分に堪能してほしい。



DRAWN BY 吉成 鋼
 SIZE
 横44.09cm×高さ36.69cm×解像度350pixel
 SOFTWARE
 Corel Painter 4.0J



● Rough



DRAWN BY 吉成 鋼
SIZE
幅29.70cm×高さ42.03cm×解像度300pixel
SOFTWARE
Corel Painter 4.0J



●Rough





DRAWN BY 吉成 鋼
 SIZE
 幅44.24cm×高さ20.86cm×解像度356pixel
 SOFTWARE
 Corel Painter 4.0J



● Rough



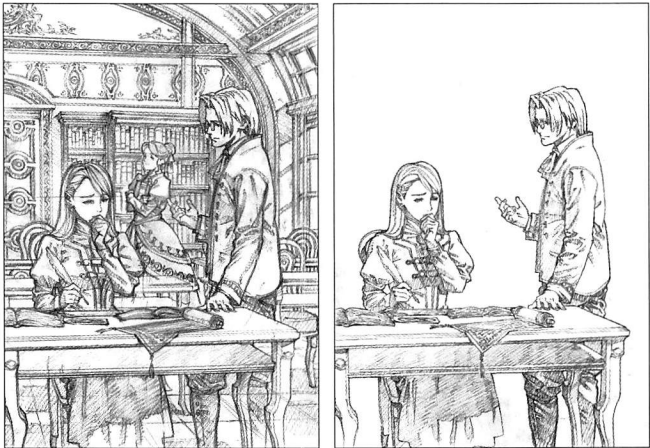
DRAWN BY 宮成 曜
SIZE
横25.70cm×高さ36.30cm×解像度300pixel
SOFTWARE
Corel Painter 4.0J

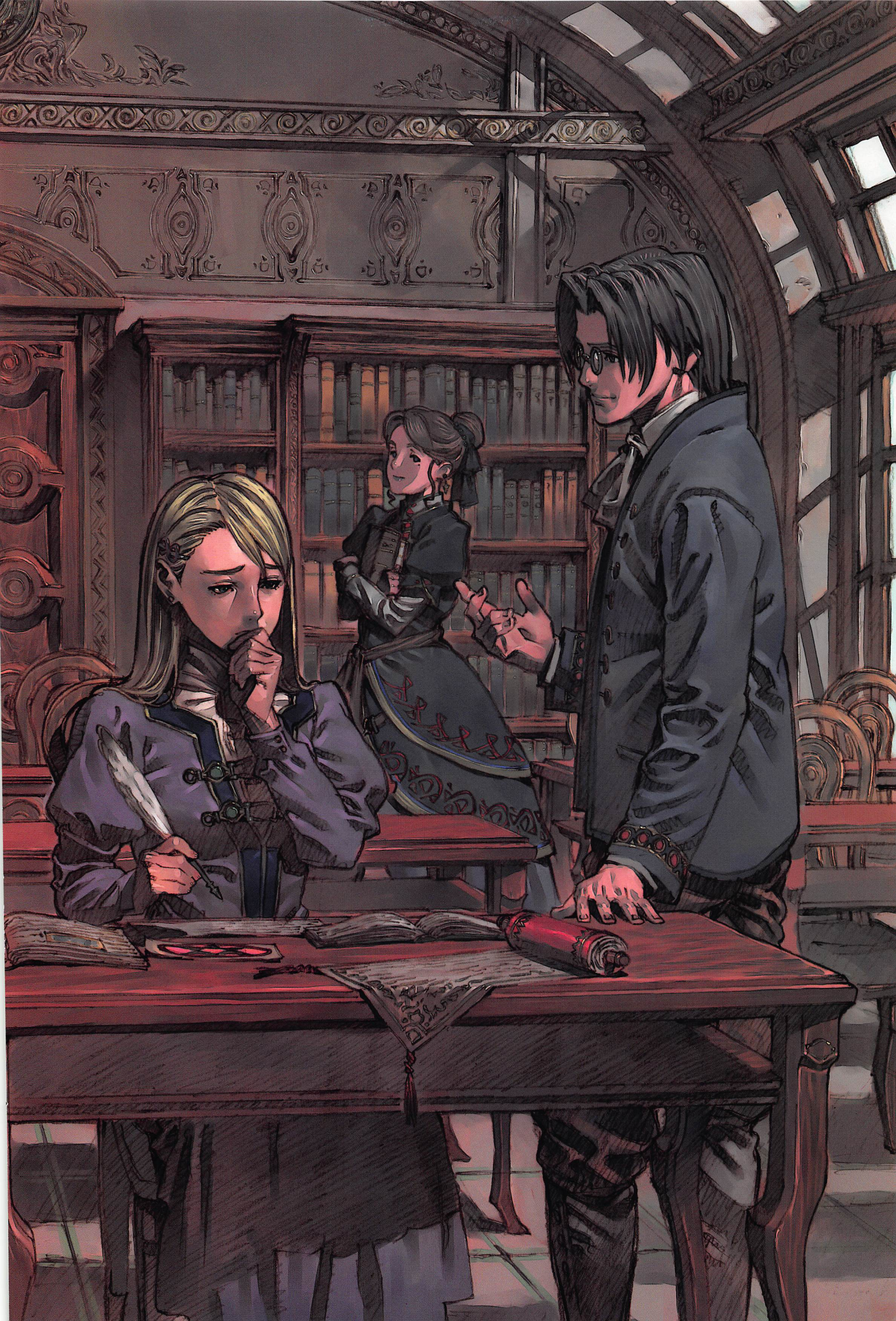


●Rough



DRAWN BY 吉成 曜
SIZE
幅25.70cm×高さ36.30cm×解像度300pixel
SOFTWARE
Corel Painter 4.0J





DRAWN BY 吉成 曜
SIZE
幅25.70cm×高さ36.40cm×解像度300pixel
SOFTWARE
Corel Painter 4.0J



●Rough





小説●ヴァルキリープロファイル
上巻表紙



小説●ヴァルキリープロファイル
上巻口絵



週刊ザ・プレイステーション ● グリーティングカード
暑中見舞い



©ENTERBRAIN, INC

ゲーム攻略本 ● ヴァルキリープロフィール コンプリートガイド
戦乙女二態

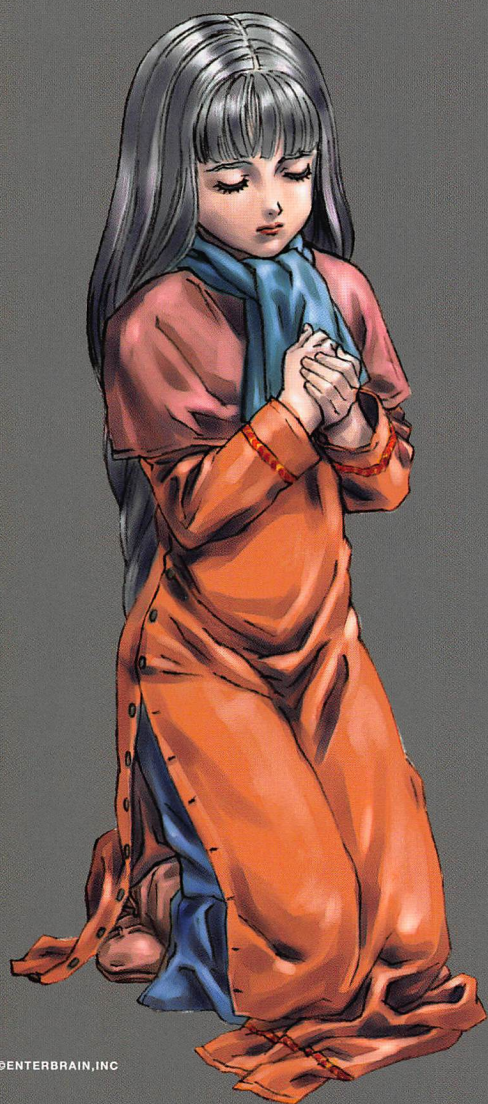


©ENTERBRAIN, INC



©ENTERBRAIN,INC

©ENTERBRAIN,INC

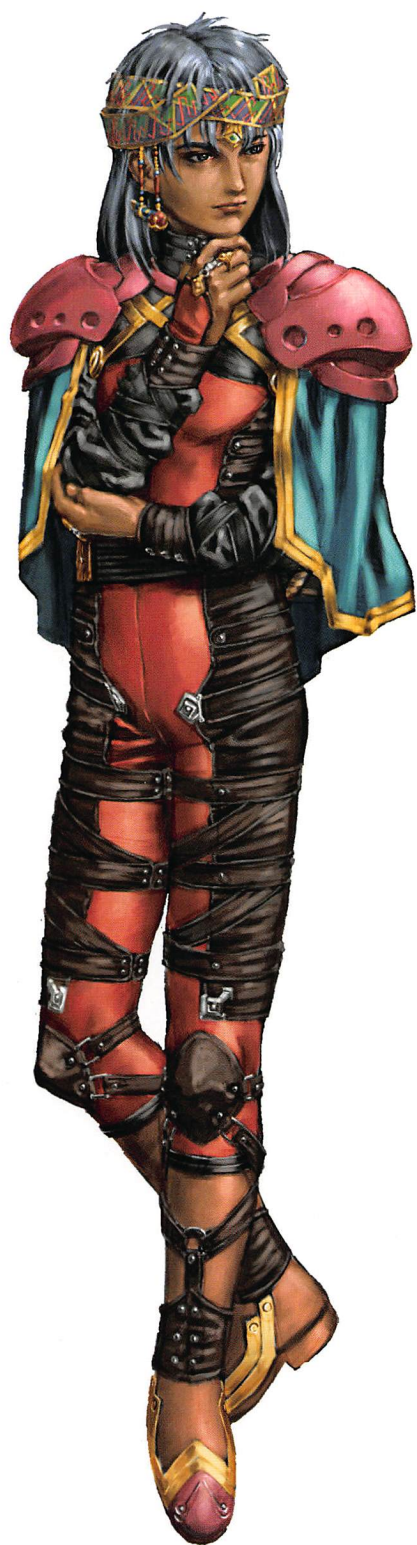


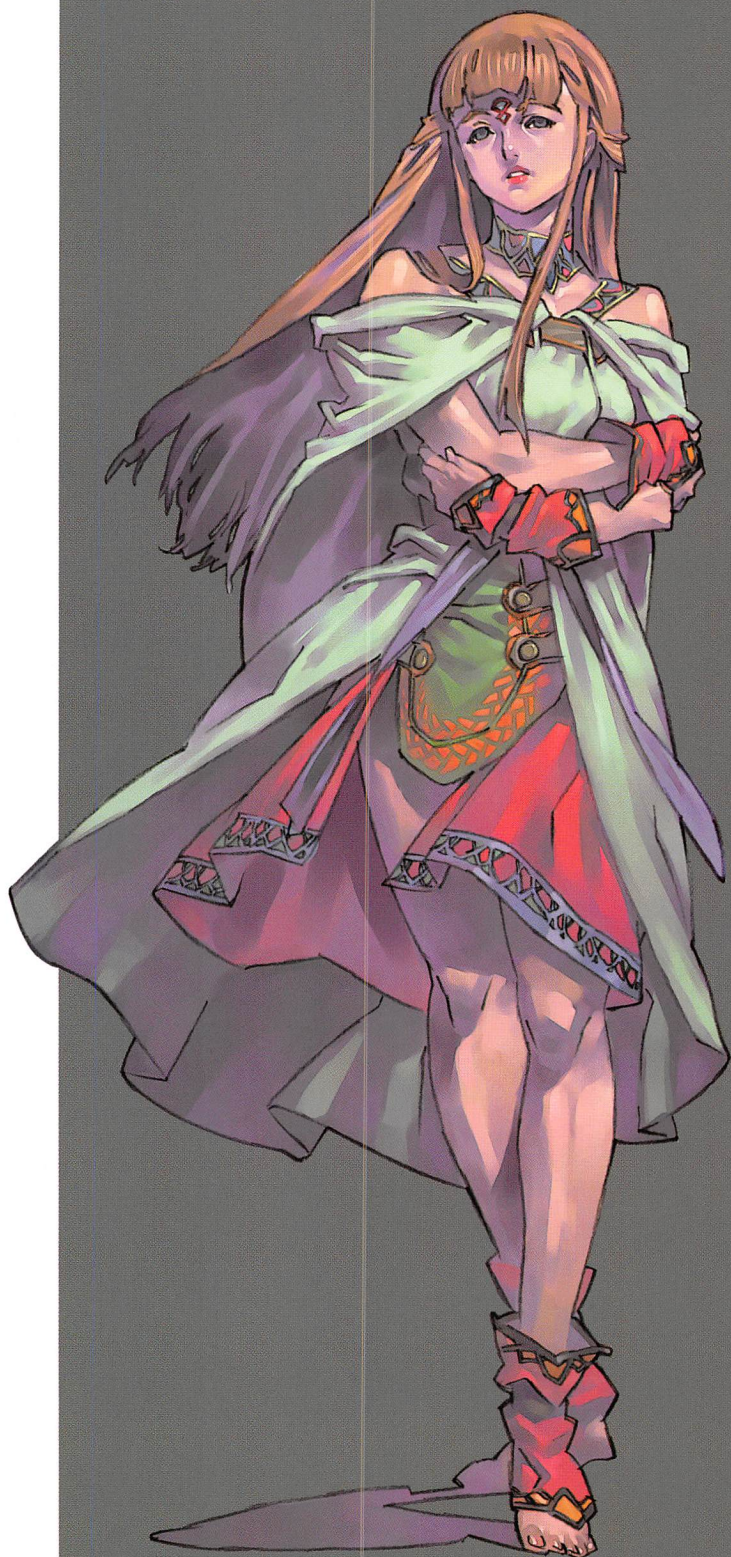
©ENTERBRAIN, INC



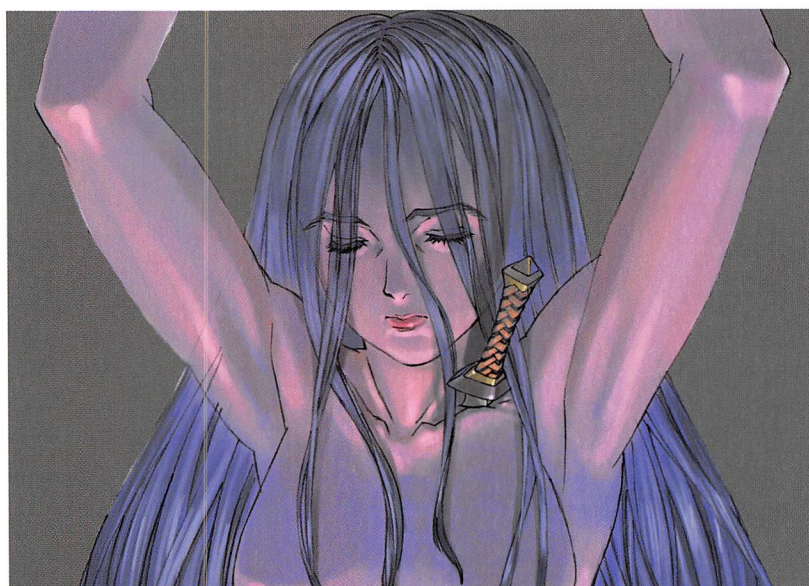
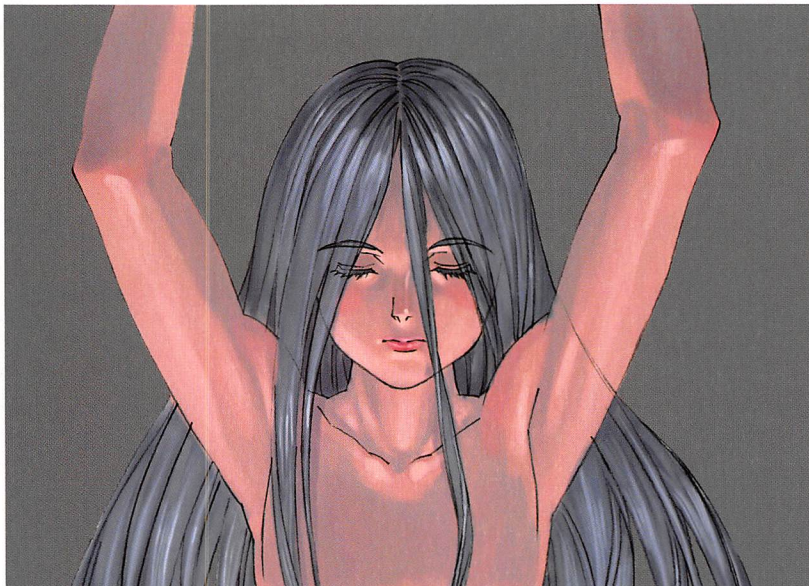
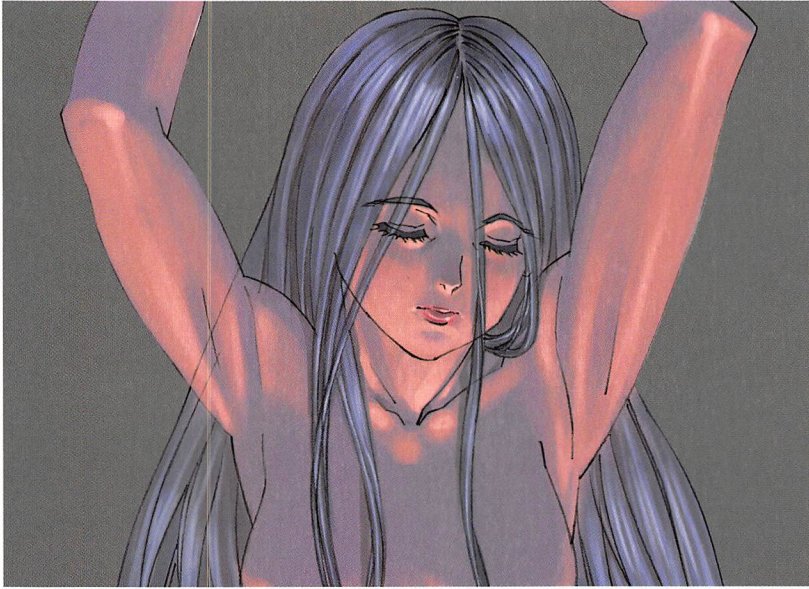
©ENTERBRAIN, INC

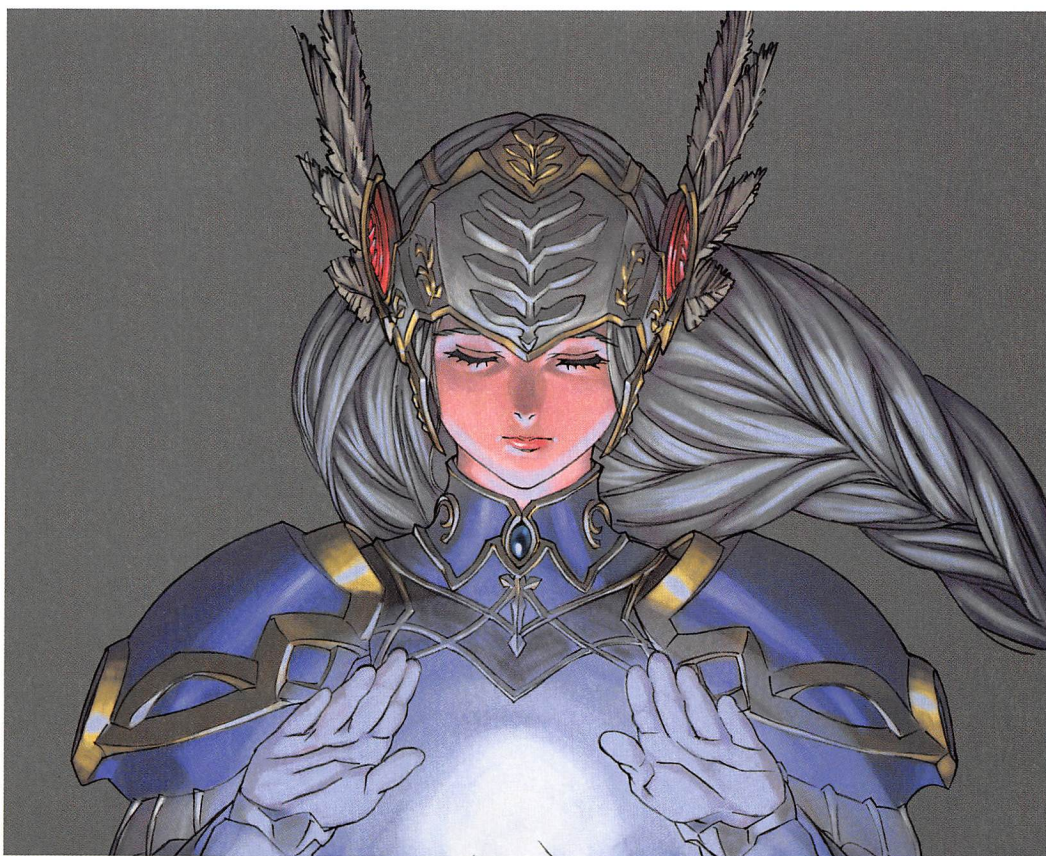
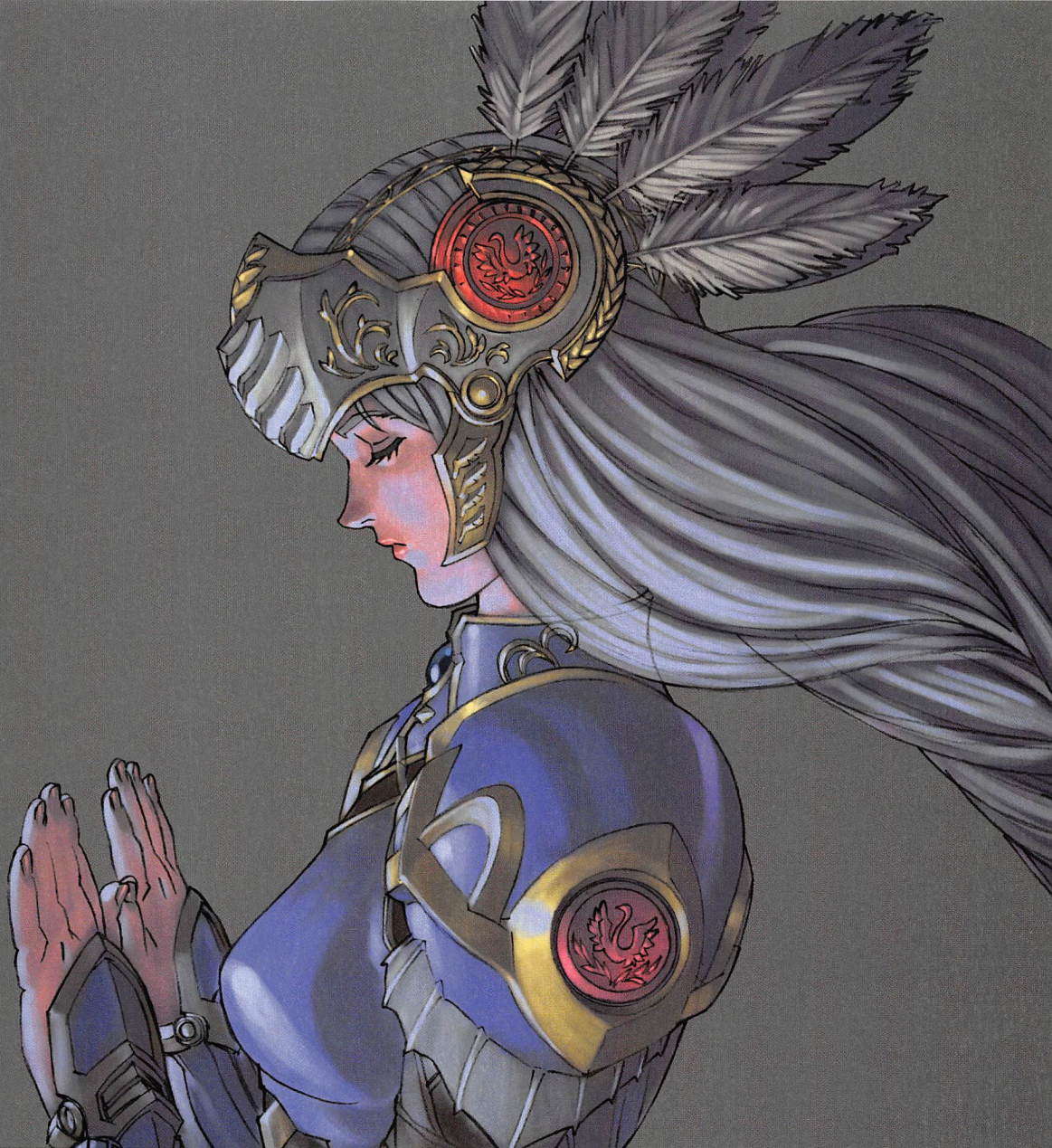


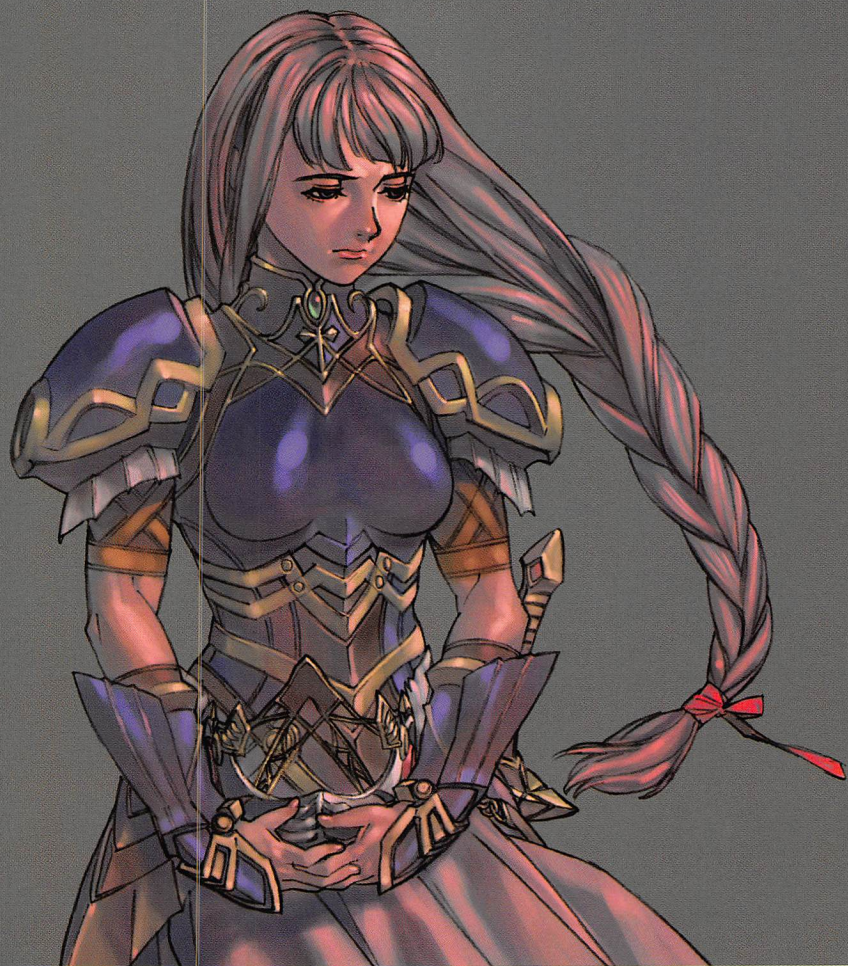
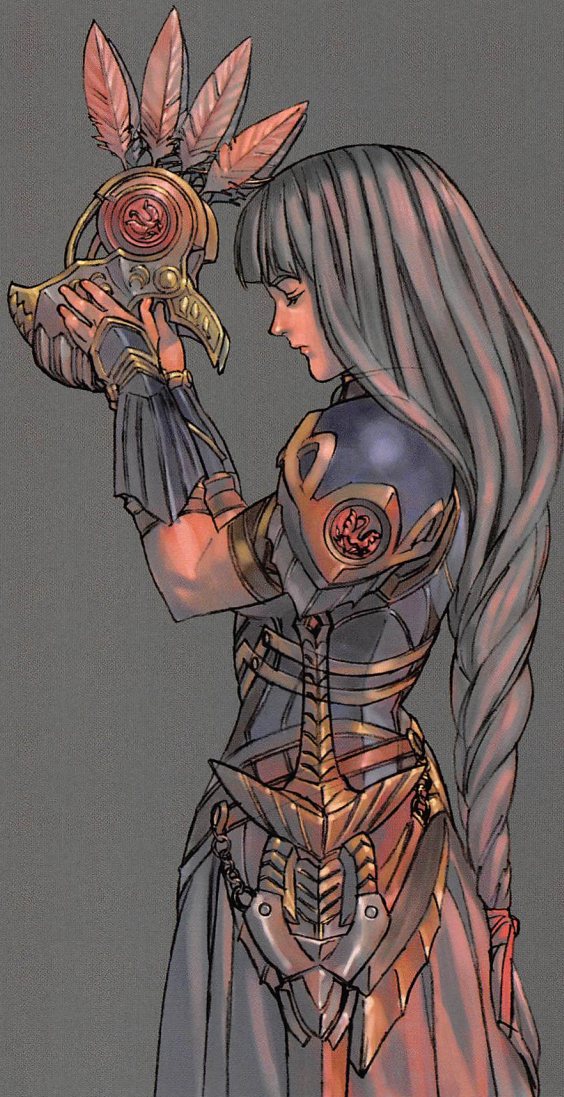






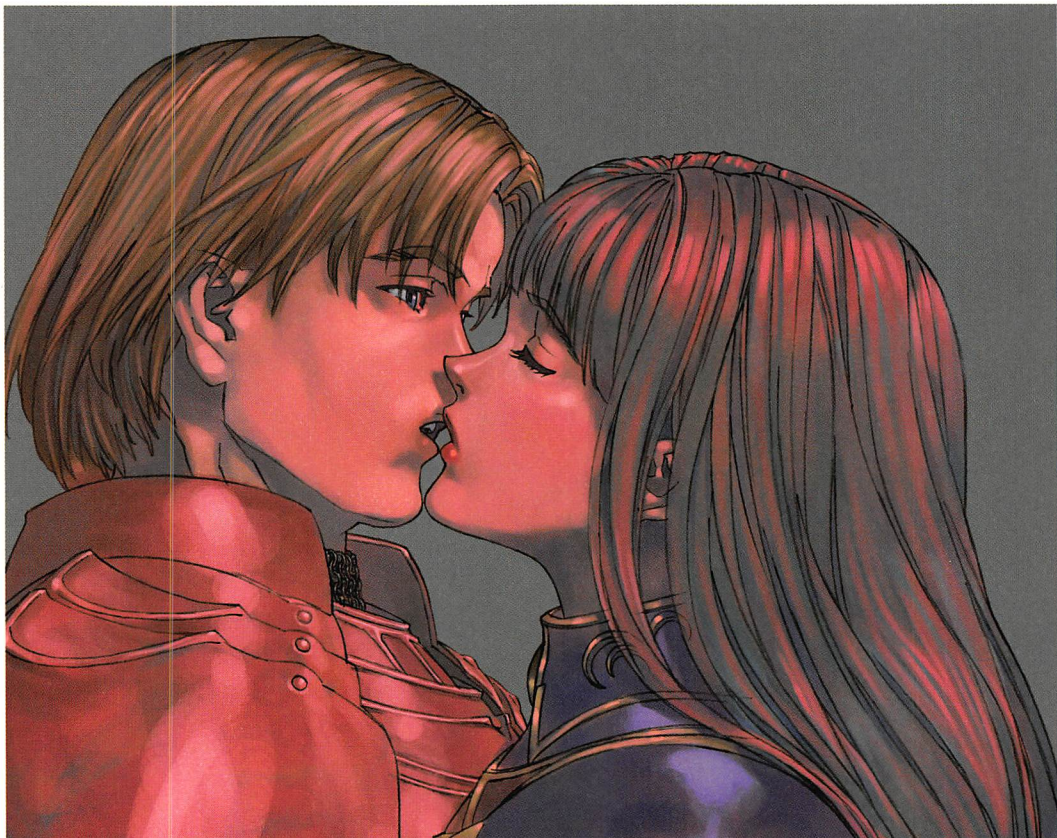




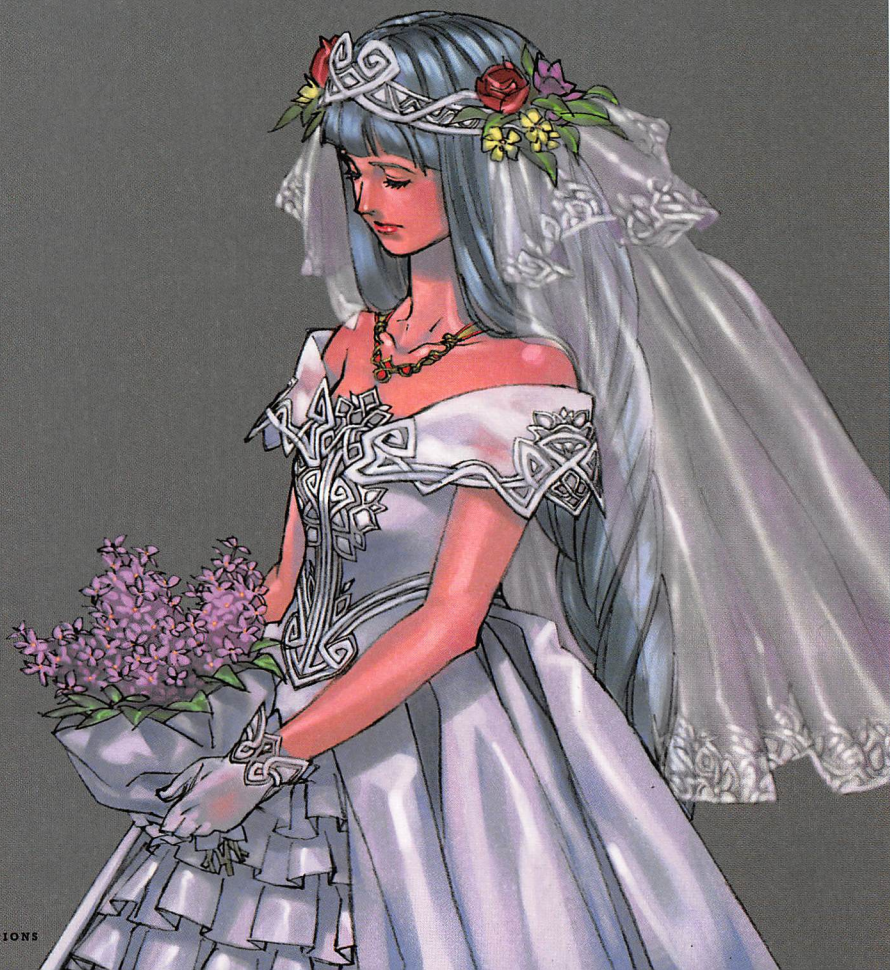




ゲーム●イベントグラフィック
慟哭のふたり



ゲーム●イベントグラフィック
ロづけと花嫁





VALKYRIE PROFILE
KOU and YOU YOSHINARI
ILLUSTRATIONS

Character Works



～キャラクター設定～

戦乙女に導かれる者、
強大な力を持つ不死の王、
狂気の天才……。

戦乙女ヴァルキリーをはじめ、
壮大な「ヴァルキリープロフィール」の
物語に登場する多様な人物たち。

吉成鋼・曜氏の手から生まれたキャラクターは、
どのように命を吹き込まれたのか。
ゲーム中に使われるフェイス画まで
自身の手で着彩した、
そのこだわりを迫る。

もちろん、世に出ていない
キャラクターたちの着彩設定画、初期稿も掲載。
このページの向こう側に、
キャラクターのすべてがある。



ヴァルキリー

VALKYRIE

CLASS・魂を選定する者 NATION・アース神族 BORN・ヴァルハラ AGE・23(人間換算) SEX・女 VOICE・冬馬由美

DRAWN BY 吉成 鋼

デザインの段階でメーカーからのドット絵があったので、

色の配置だけ守ってデザインしました。

髪色の設定も最初から決められていましたが、

銀髪でリアルな質感を出すのが非常に大変でした。

いくら色味を入れて、アニメなどの誇張された表現は抑えたつもりですが、

おさげの髪型も、苦労した部分ですね。

とくに正面向きだと、ただ額で切りそろえただけの特徴のない髪型になってしまうので、

ステータス画やゲーム以外の使用に発注された絵は横におさげを見せる構図になっています。

GAME ESTABLISHMENT

● Status Graphic

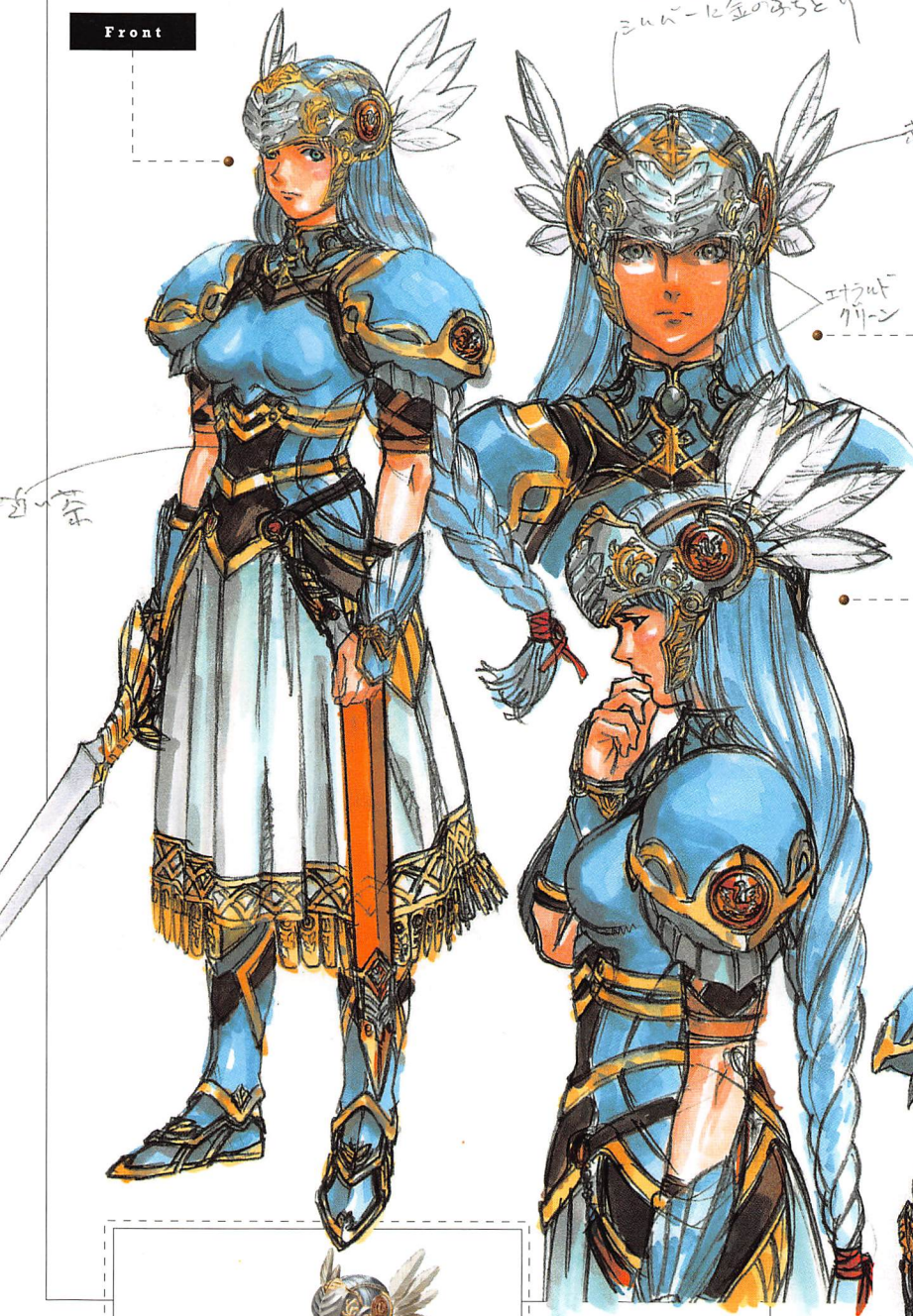


● Face Pattern



● Rough

Front

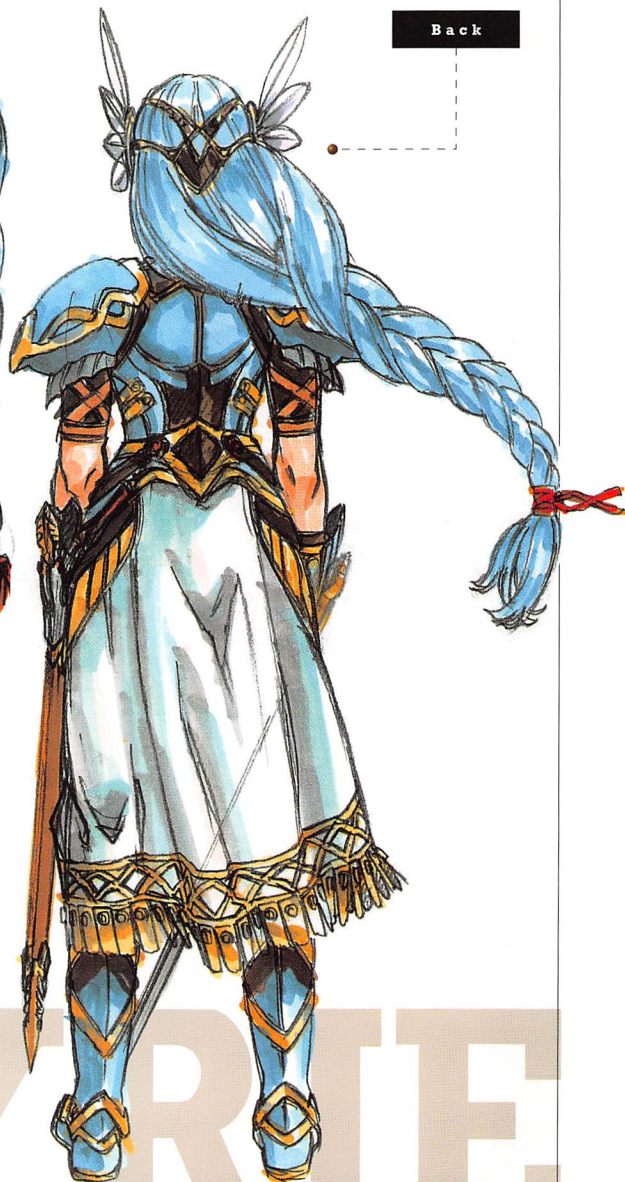


● Rough

Bust up

Waist up

Back



着色設定





プラチナ

PLATINA

NATION・人間 BORN・ヴィルノア AGE・16 SEX・女 VOICE・冬馬由美

DRAWN BY 吉成 鋼

ヴァルキリーと髪型が一緒という設定があったので、

やはりおさげ髪表現に気を使いました。

これもドット絵があったので、それに準じる形で全体をデザインしています。

寒冷地でのスタイルということで厚着していますが、着膨れしすぎてしまったかも知れません。

ラフ段階で「あまり魅力的でない」という指摘を何度か受けたので、

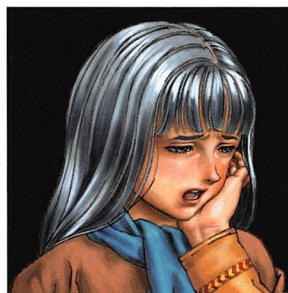
自分の絵のアクの強さを減少させるために、

少女キャラクターは全般に設定年齢より幼な目（漫画的）に描くように心掛けました。

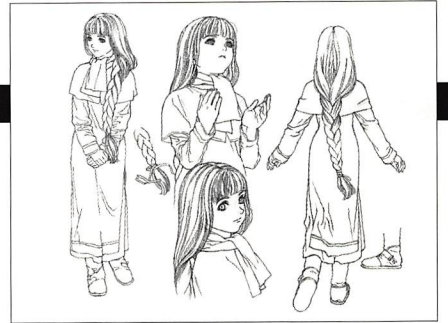
GAME ESTABLISHMENT

● Face Pattern

● Status Graphic



● Rough



● Rough

Front



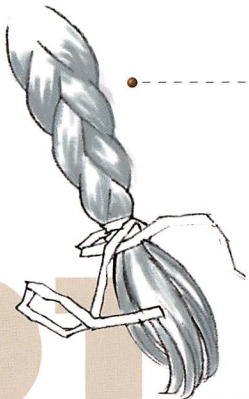
Waist up



Back



Pigtail



Bust up



Boots

PLATINA



ルシオ

LUCIO

CLASS・剣士／－ NATION・人間 BORN・ヴィルノア AGE・19 SEX・男 VOICE・佐々木 望

DRAWN BY 吉成 鋼

設定には茶系の髪とあったのですが、ベタな茶色になりそうだったので栗色を目指して色を塗りました。

その結果、金髪っぽくなってしまいました。

全体のデザインは、ドット絵で目立つガントレットを誇張して、やや重厚な鎧を着せてみました。

鎧の下にはチェーンメイルをつけています。

重いうえに、赤くて目立つ鎧なので、スリというよりは追い剥ぎに近いことをやっているのかもしれないですね。

GAME ESTABLISHMENT

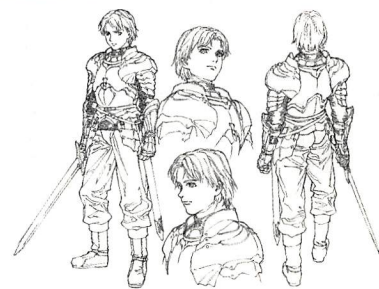
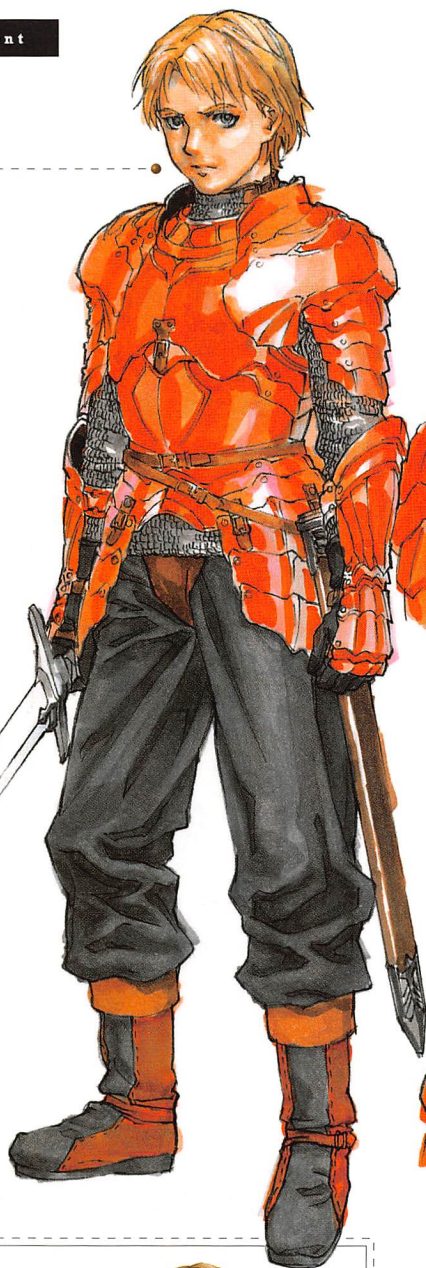
●Face Pattern

●Status Graphic



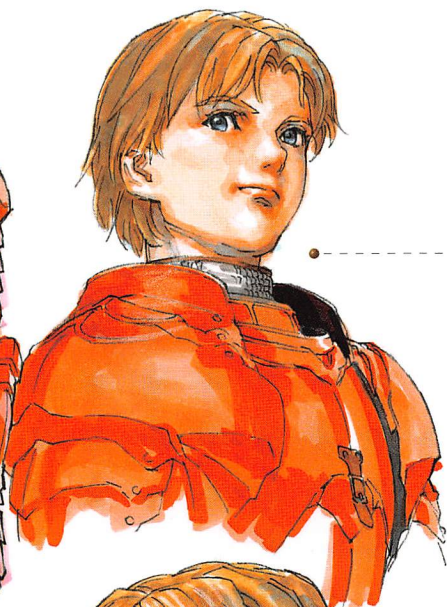
●Rough

Front

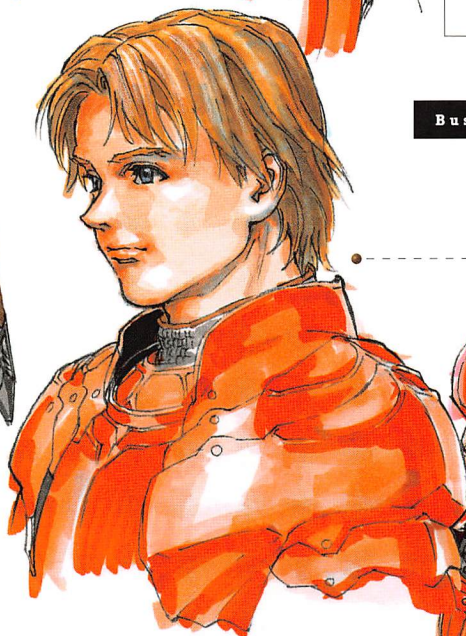


● Rough

Bust up



Bust up



Back

着色設定





ルシオ (幼年期)

LUCIO IN CHILDHOOD

NATION・人間 BORN・ヴィルノア AGE・16 SEX・男 VOICE・佐々木 望

DRAWN BY 吉成 鋼

ブラチナとセットで考えて、それに合うようなデザインを心がけました。
ゲーム中で描かれる姿はヤンチャな少年かと思いますが、
あえて育ちの良さそうな感じを押し出してみました。
初期発注の黄色のセーター、サスペンダーの青ズボンという設定も変えて、
ベストやスカーフといった装飾を入れています。
ブラチナとのデザインの調和という部分に気を配らなければ、
もう少しディテールが細かくなっていたかもしれません。

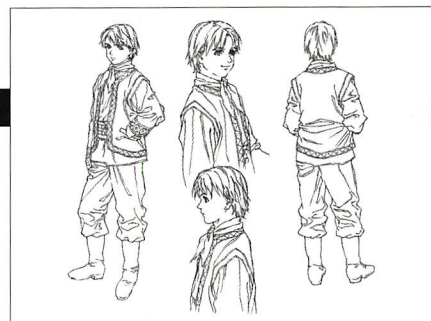
GAME ESTABLISHMENT

● Face Pattern

● Status Graphic



● Rough



● Rough

Front

Waist up

Back

Bust up

LUCIO



アリューゼ

ALUZI

CLASS●重戦士／傭兵 NATION●人間 BORN●アルトリア AGE●26 SEX●男 VOICE●東地宏樹

DRAWN BY 吉成 曜

ヴァルキリーと同様に、すでにドット絵があったので、それをリファインする形でデザインしました。大きい剣を持っている指定は最初からあったのですが、ゲームと同様の比率でイラスト化するには少々無理があったので、こちらの判断で少し小さくしました。顔の傷、鎧の設定なども指定がありました。傭兵ということですが、実在した鎧などの資料はとくに見ていないですね。設定を元に、イメージを優先して描きました。

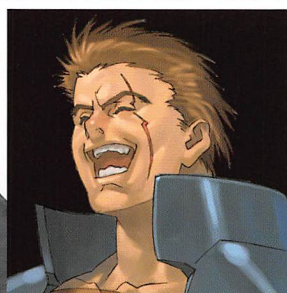
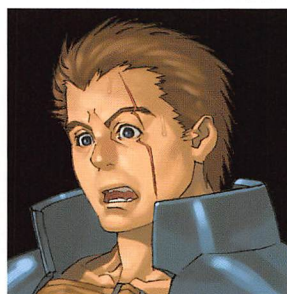
GAME ESTABLISHMENT

●Face Pattern

●Status Graphic

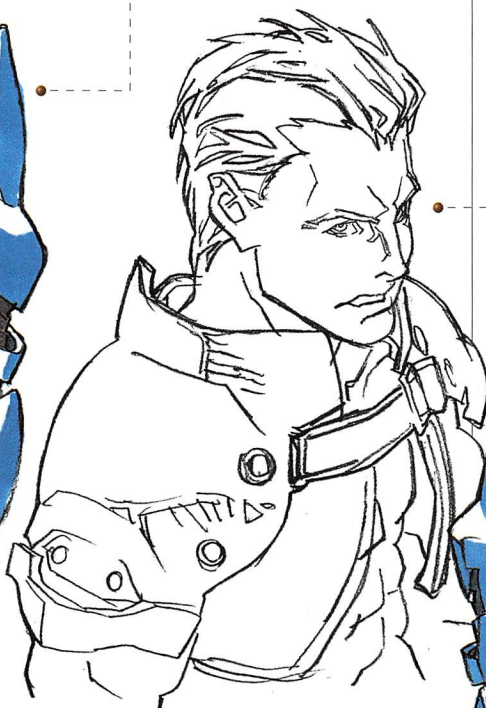


●Rough





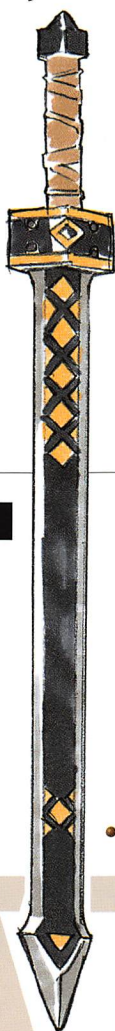
Front



Bust up



Bust up



Sword

Back



ジェラード

GERALDO

CLASS・魔術師／第一王女 NATION・人間 BORN・アルトリア AGE・14 SEX・女 VOICE・荒木香恵

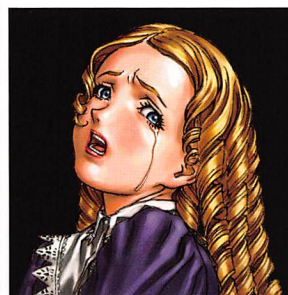
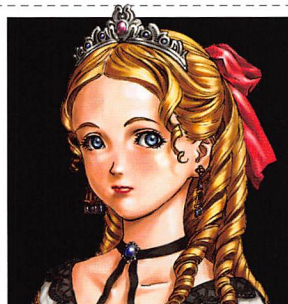
DRAWN BY 吉成 鋼

アンジェラを含めて、フェイス画が大変多かったのが印象的です。シナリオを先にもらっていたのですが、発注された表情がどの部分に使用されるのか、その時点では明確にされていなかったで、状況を勝手に想定しながら、アンジェラの酔いつぶれた様子などを描きました。服装はわりとイメージ優先で描いていたので、それほど苦労はしなかったのですが、スカートの質感が上手く表現できなかったという思いがあります。

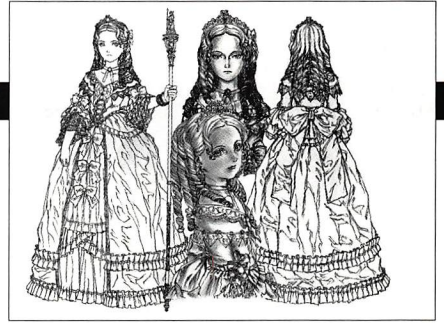
GAME ESTABLISHMENT

●Face Pattern

●Status Graphic



●Rough



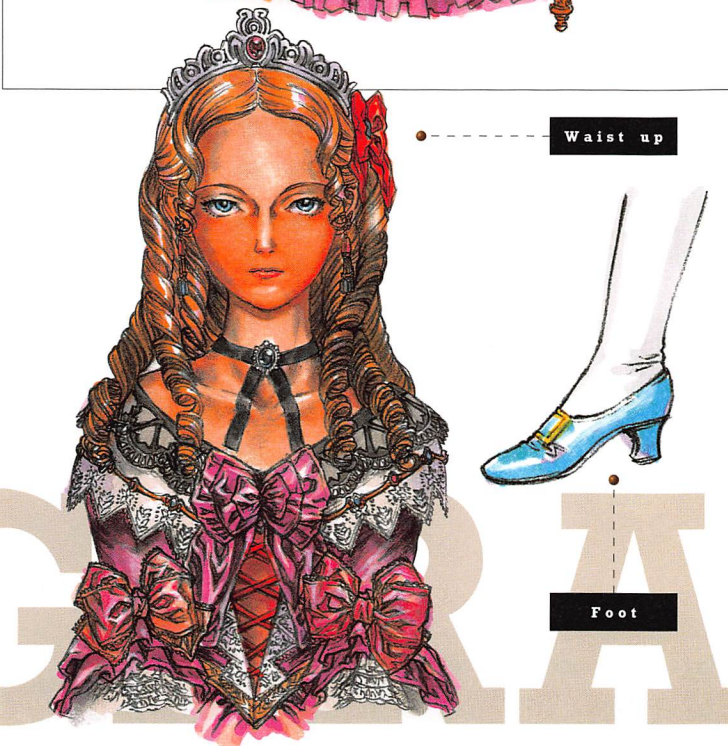
● Rough



Front

Waist up

Back



Waist up

Foot

GERALDO



ラウリィ

LAWRY

CLASS・弓闘士／一兵卒 NATION・人間 BORN・クレルモンフェラン AGE・18 SEX・男 VOICE・阪口大助

DRAWN BY 吉成 鋼

最初のステータス画にリメイクが出たので、顔だけ描き直してあります。
装備品が多くすべて描き直すには大変なキャラクターだったので、
コンピュータでペイント作業をしていたことのありがたみを痛感しました。
リメイク理由には設定よりも年齢が高く見えるという趣旨が添えられていたと覚えています。
本当のところはリアルに描きすぎて漫画的な親しみやすさに欠けていたからでしょうね。
フェイス画はステータス画より後の作業だったので、
要望に沿うような顔立ちに変えて描いたのですが、
極端に幼くなってしまったうえ、ルシオに似てしまいました。

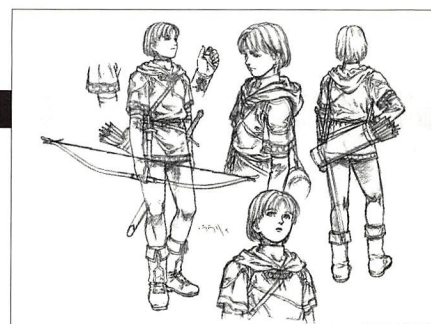
GAME ESTABLISHMENT

● Face Pattern

● Status Graphic



● Rough



● Rough

Front

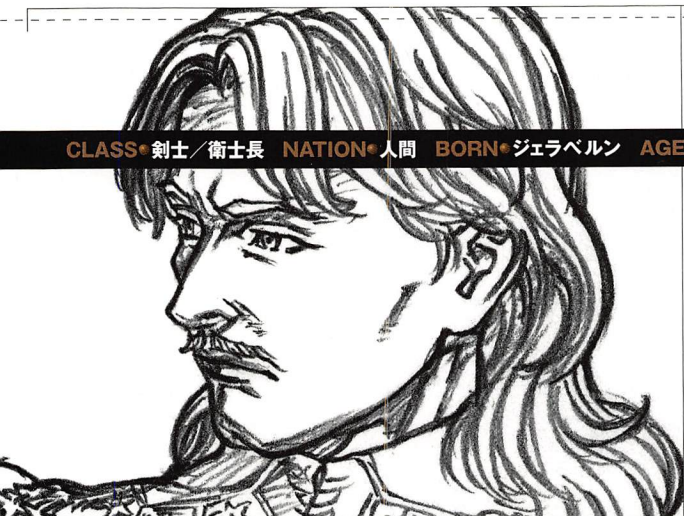
Waist up

Back

Bust up

Cuff

LAWRY



ベリナス

BELENUS

CLASS・剣士／衛士長 NATION・人間 BORN・ジェラベルン AGE・37 SEX・男 VOICE・中田和宏

DRAWN BY 吉成 鋼

中世の貴族を思い描き、ヴァン・ダイク、レンブラントなどの絵画を参考に服装のデザインを決めました。

年代的にこのゲームで使ってよいか迷いましたが、普段着での帯剣、

本来は必要ないであろう短剣などの描写も徹底させました。

プレイヤーキャラクターに髭があるのは違和感を受けられるかなとも思いましたが、

中世の成人男子には至極当然の慣習なので、

他のキャラクターとの差別化ということもあり、デザインに取り込みました。

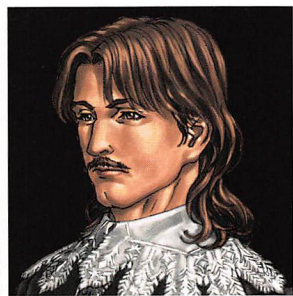
GAME ESTABLISHMENT

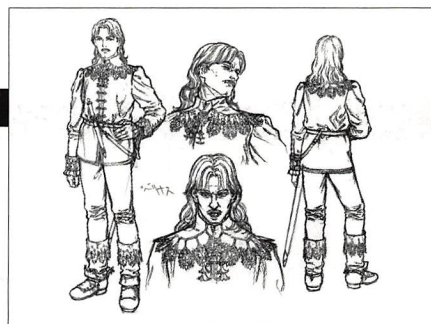
● Face Pattern

● Status Graphic



● Rough





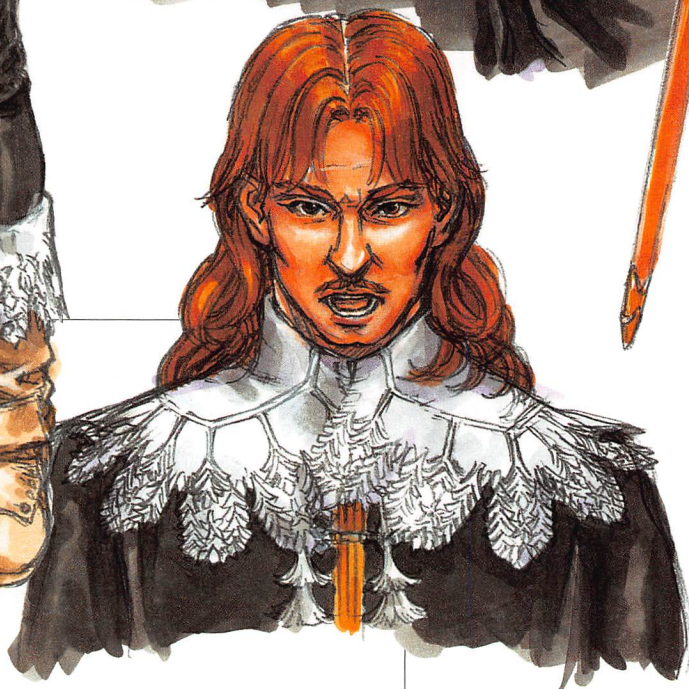
● Rough



Front



Bust up



Back

Bust up

BELENUS



ロウファ

LAWFA

CLASS・槍闘士／騎士 NATION・人間 BORN・アルトリア AGE・20 SEX・男 VOICE・内藤 敦

DRAWN BY 吉成 鋼

美形という設定を、造形的な美としてとらえていなかったで、
現行のデザインより、当初の絵はかなり濃い顔をしていました。
鎧ももう少し現実的なデザインだったのですが、
異世界感を出してほしいという要望をいただいたので、
地上界の人間としては空想的な、アニメ的方法論を用いたデザインに修正しています。
ステータス画を描き直す際、ハルバートの複雑な紋様も、
再度描き直さねばならず大変でした。

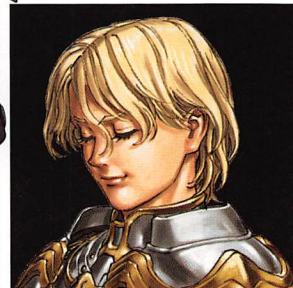
GAME ESTABLISHMENT

●Face Pattern

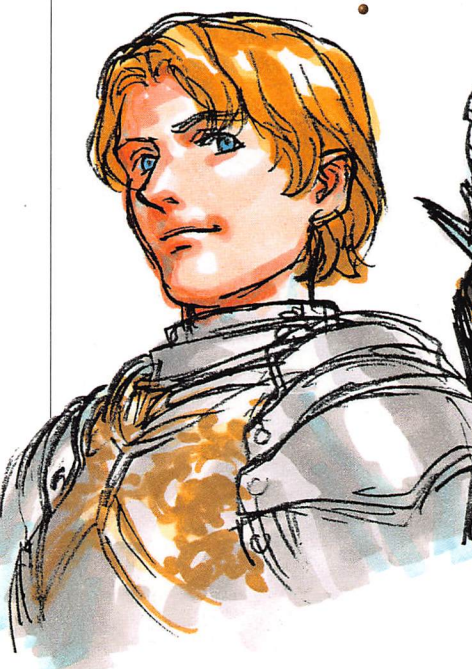
●Status Graphic



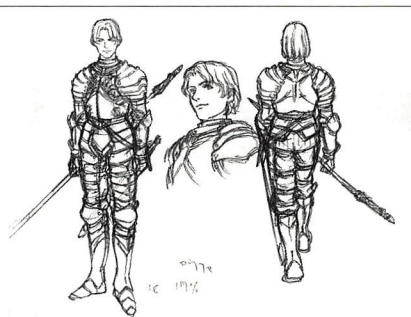
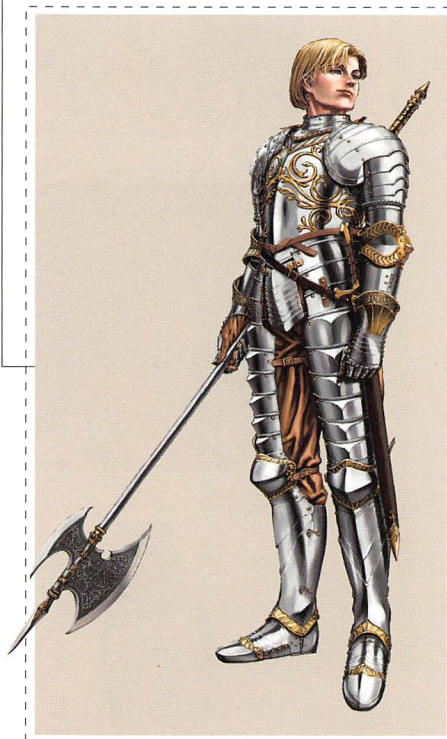
●Rough



Bust up

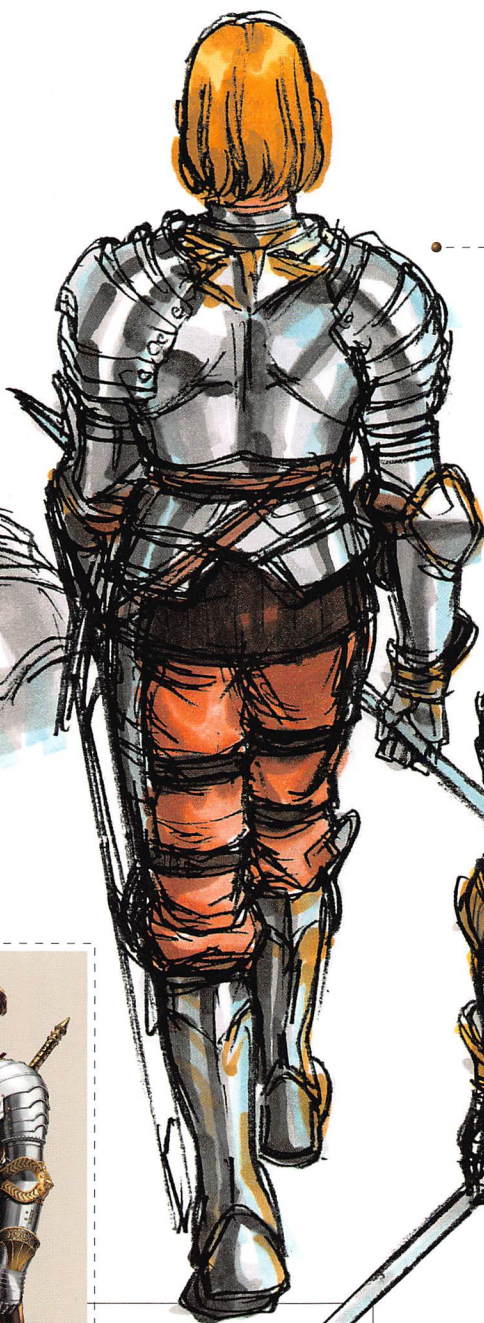


ステータス未使用画

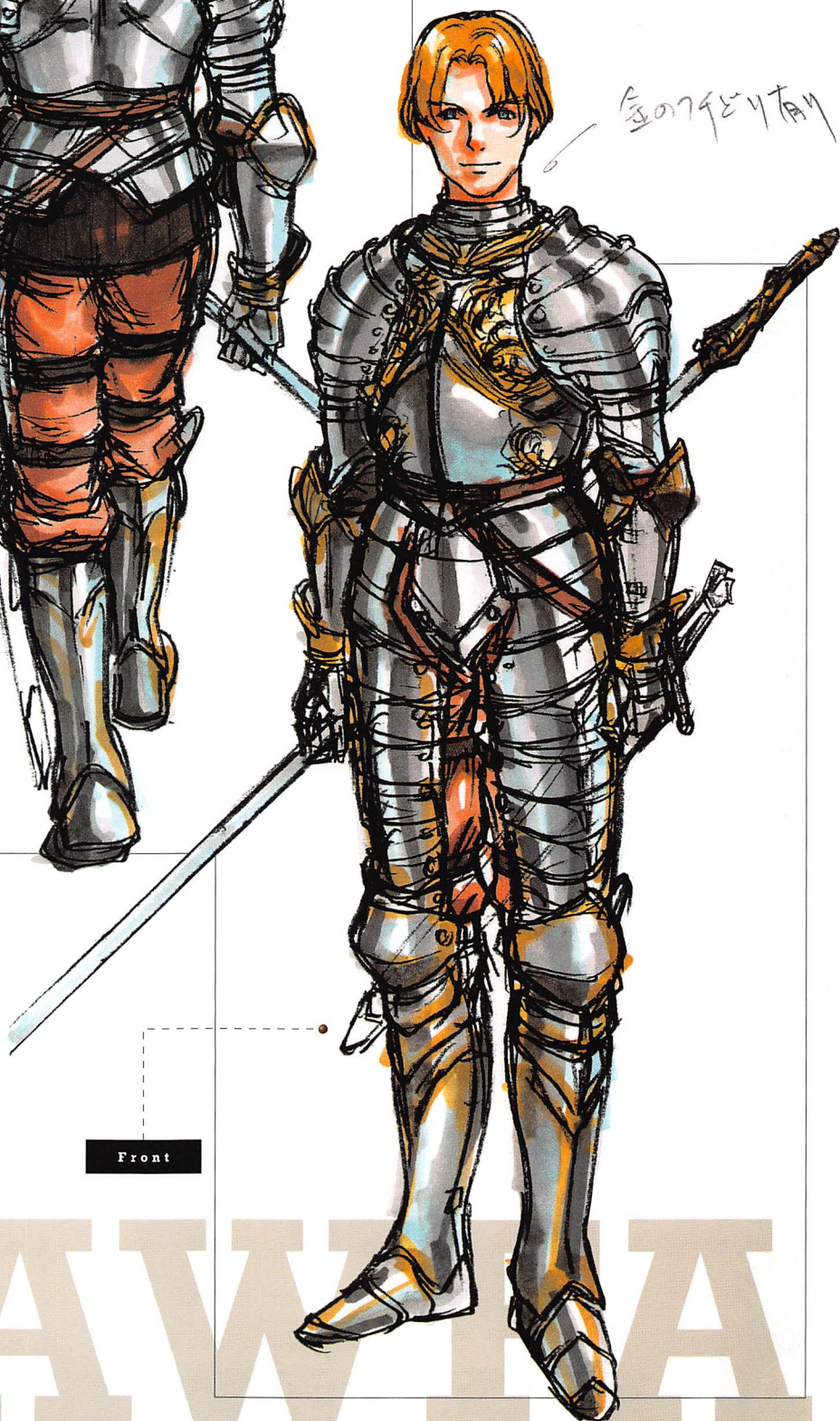


● Rough

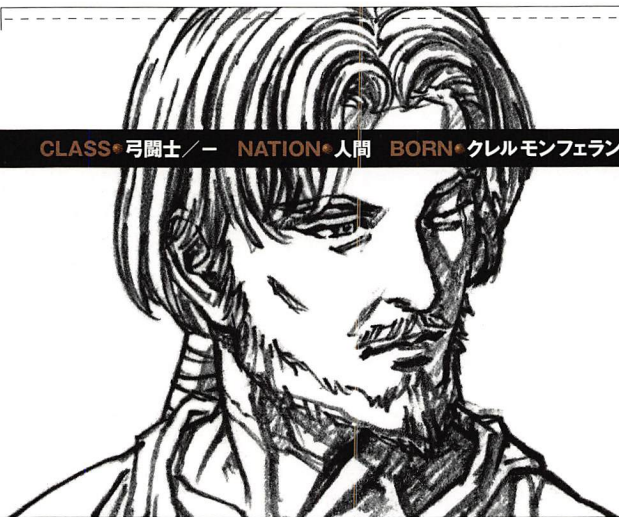
Back



Front



LAWFA



ジェイクリーナス

JAKELINUS

CLASS・弓闘士／－ NATION・人間 BORN・クレルモンフェラン AGE・40 SEX・男 VOICE・若本規夫

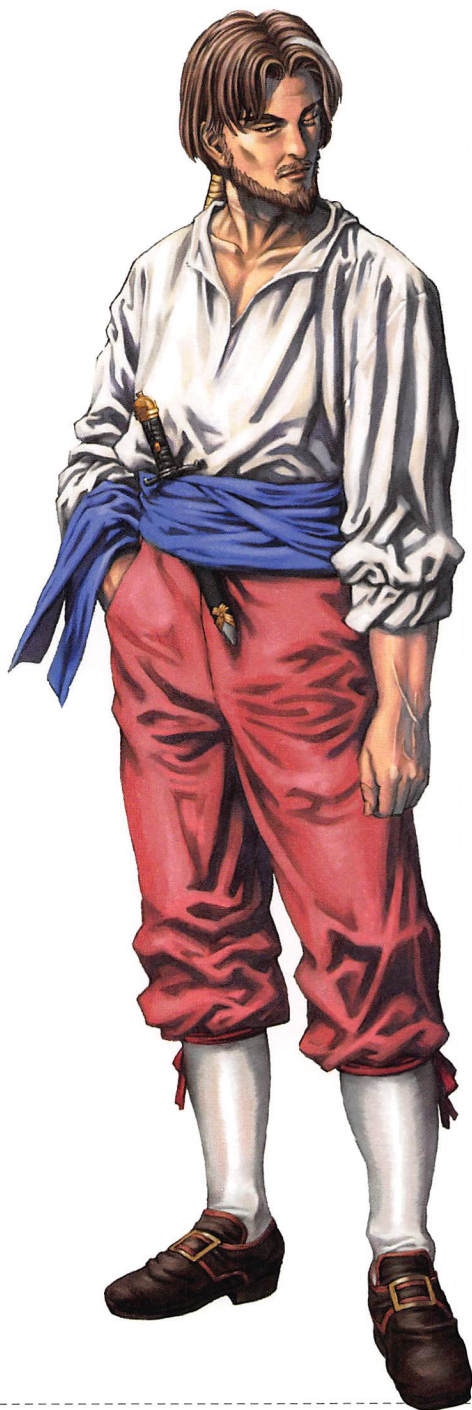
DRAWN BY 吉成 鋼

騎士団を抜けているという設定があったので、
鎧等の戦士らしい装備品は省きました。
これは、他の鎧を着ているキャラクターとの差別化の意味も込めています。
隻眼は最初の設定にありましたが、髪の部分的な白髪は
こちらの方でアクセントとして入れました。
年齢の割に苦勞して、くたびれたイメージを出したかったので。
服装は普通の感じですね。

GAME ESTABLISHMENT

● Face Pattern

● Status Graphic



● Rough



● Rough

Front

Bust up

Back

Bust up

JAKELINUS

CLASS・侍／一 NATION・人間 BORN・倭国 AGE・21 SEX・男 VOICE・小野坂昌也

DRAWN BY 吉成 曜

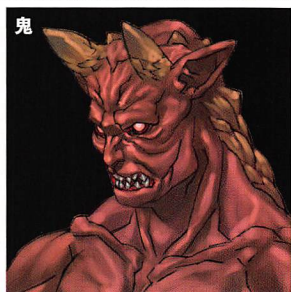
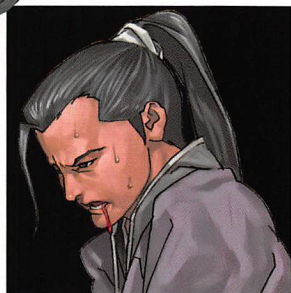
倭国の刀使いとのことなので、侍の資料を見ながら、それをそのまま自分なりの線で表現しました。
髪が長く腰までたれているのは、元々の設定のままですね。
このキャラクターはメーカー資料から生まれるイメージを優先して描いたので、そういう意味であまり印象に残っていないかもしれません。

● Face Pattern

● Status Graphic



● Rough



鬼

Front



Bust up



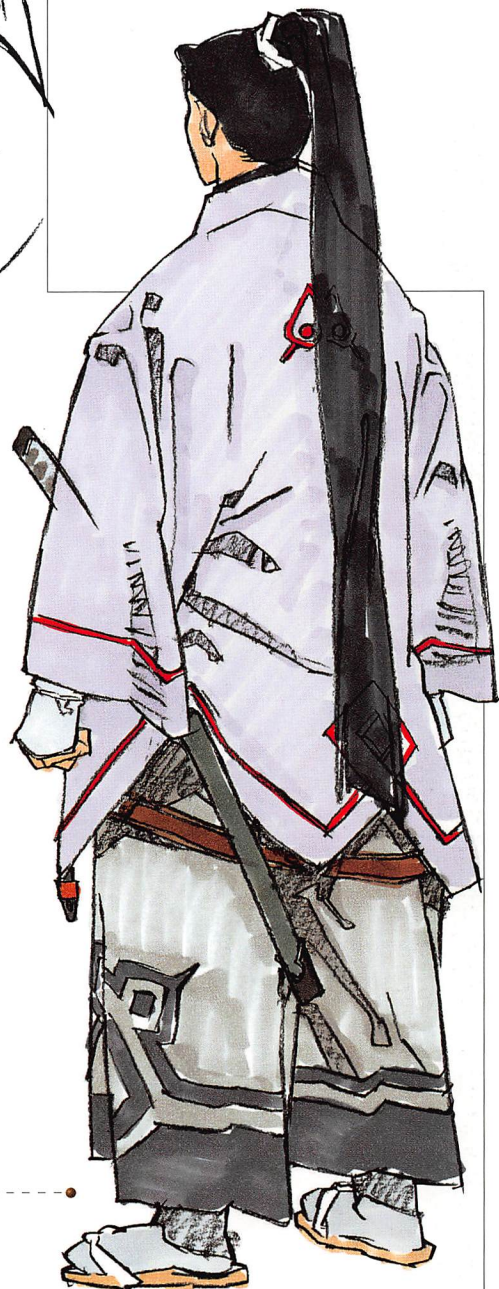
Sword



Bust up



Back



Rough



JUNG

那々美

NANAMI

CLASS・魔術師/巫女 NATION・人間 BORN・倭国 AGE・17 SEX・女 VOICE・柳瀬なつみ

DRAWN BY 吉成 鋼



巫女らしいひつめ髪にしたいくてラブを描いたのですが、結局指定にあったとおりの、アニメやゲーム的なステロタイプイメージの髪型に戻しました。

服装は、日本的な巫女装束のラインは極力変えず、

千早に紋様を付け加えるなどして異世界感を出しています。

胸元には銀の装飾品がありますが、これは銀製品には霊力が宿るという、北方シャーマニズムの思想を取り入れています。

余談ですが、那々美の養父母の服装の、○に△や×という紋様は、

仮の物だったんですが、彩色の段階で弟がそのままトレースしたので、そのデザインになってしまったというエピソードがあります。

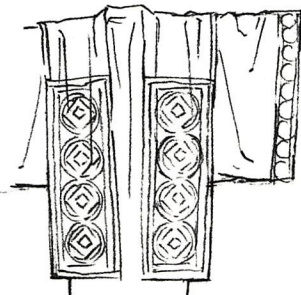
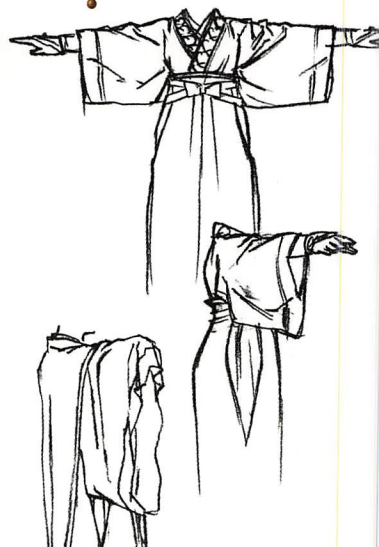
GAME ESTABLISHMENT

● Face Pattern

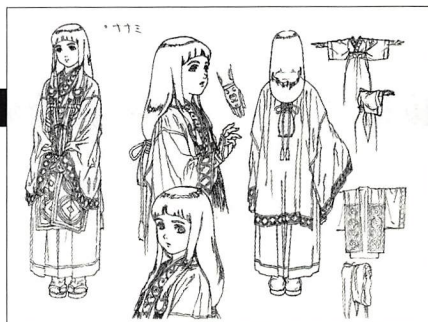
● Status Graphic



Kimono



● Rough

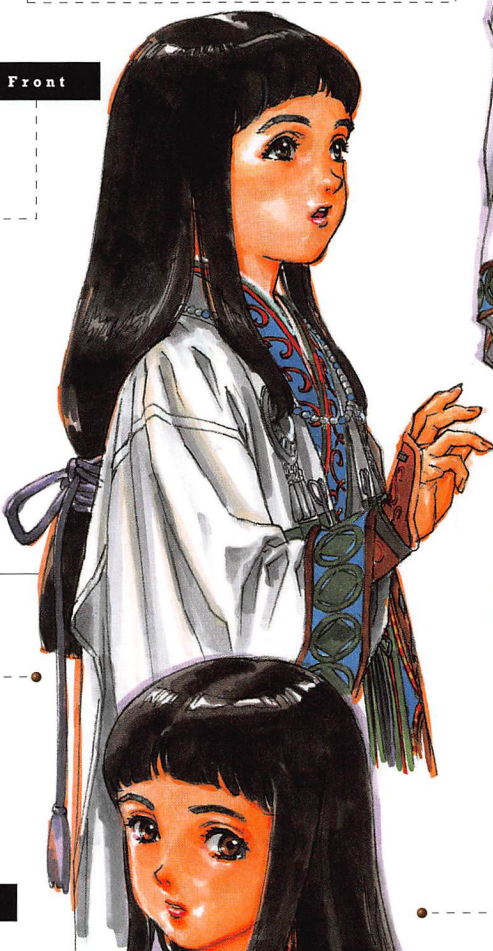


● Rough

ステータス未使用画



Front



Waist up

Forearm



Back



Bust up



NANAMI



カシエル

KASHELL

CLASS・重戦士／冒険者 NATION・人間 BORN・ジェラベルン AGE・24 SEX・男 VOICE・岩永哲哉

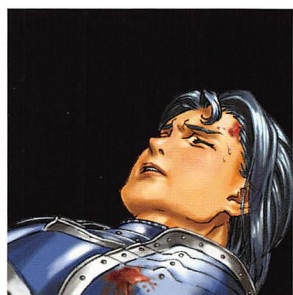
DRAWN BY 吉成 鋼

ステータス画を描き直しているのは、ロウファと同じく、顔が濃すぎるというリメイクをいただいたからです。ヴァルキリーと同じく後ろ髪がおさげですが、それ以上に前髪に特徴がありますので、髪の毛の結んだ部分をとくに見せる構図は考えませんでした。当初、お調子者で女に弱いという設定がありましたので、もっと田舎の不良っぽい泥臭さをイメージしていたのですが、何回かのリメイクの末、意外とスマートなデザインにまとまりました。最後まで自分の中で掴みきれなかったキャラクターですね。

GAME ESTABLISHMENT

● Face Pattern

● Status Graphic



● Rough

氏名	年齢	性別	男女
----	----	----	----

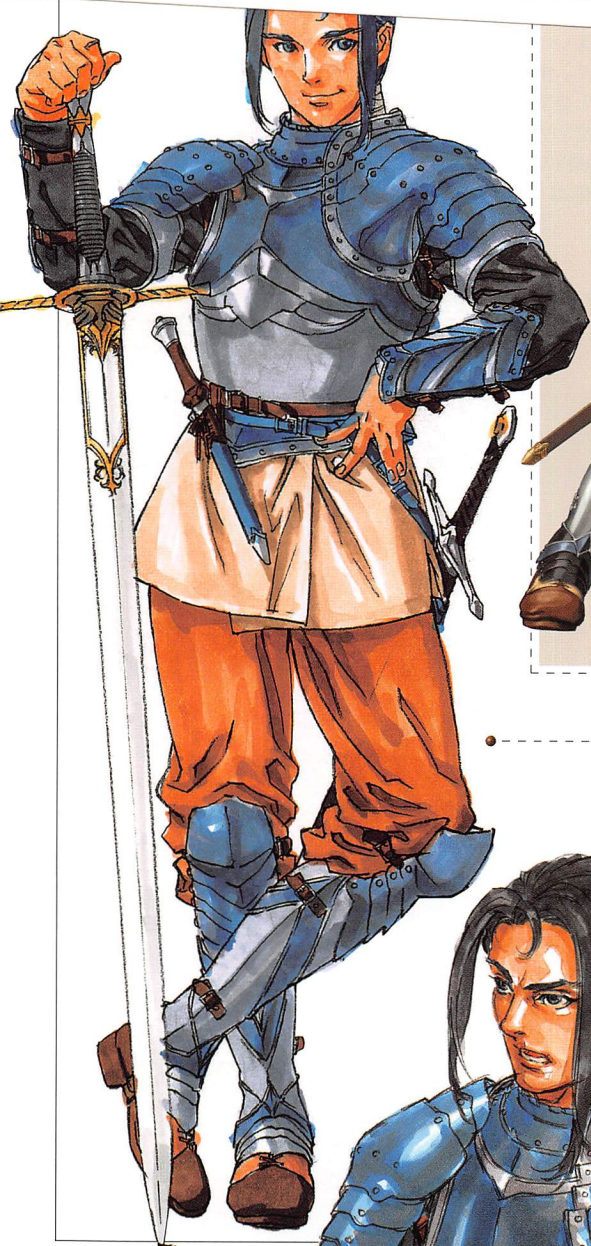
職業・勤務先
学校(学部・学年)

弊社商品・サービスのe-mailによる案内をご希望される場合はメールアドレスをご記入ください。

ステータス未使用画

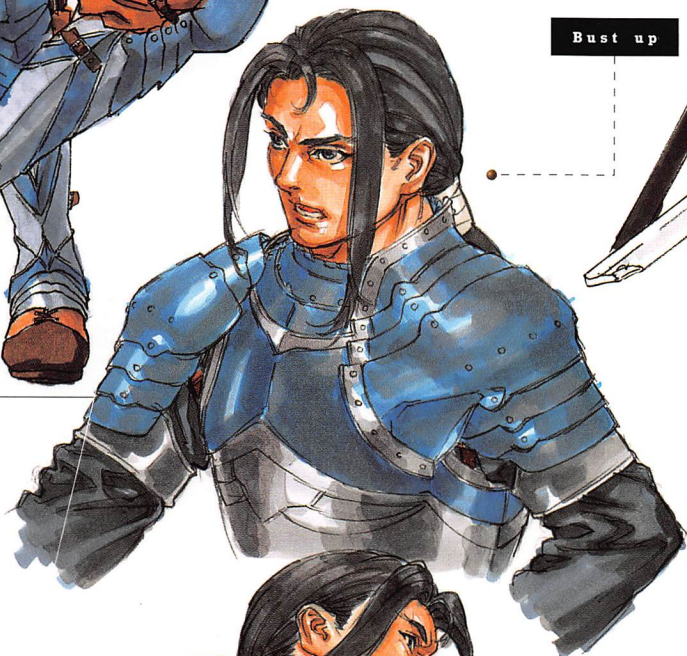


● Rough

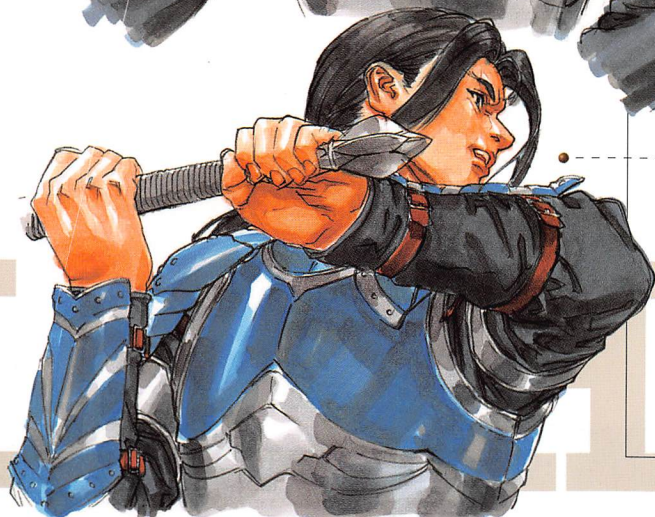


Front

Bust up



Bust up



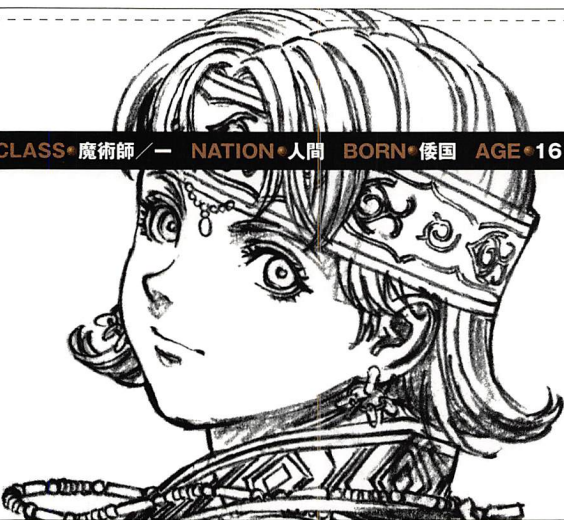
Back



夢瑠 YUMEL

CLASS・魔術師 / NATION・人間 BORN・倭国 AGE・16 SEX・女 VOICE・江森浩子

DRAWN BY 吉成 鋼



人魚との混血児 ということで、当初は人魚姿でラフを進めていたのですが、後で、ゲーム本編では倭人の変装姿が中心になると伝えられたので、人間の姿にデザインし直しました。
髪は水にたゆたう感じで長く、体型は細身にしていたのですが、同じく倭人で長髪的那々美との兼ね合いもあって、髪は短くしました。
体型や顔立ちも、人間の方をデザインする段階で丸みを帯びさせましたが、人魚のフェイス画にはやや細面の面影が残っています。
髪の色も、人魚の変身した姿ということで、少しだけ緑色を入れてあります。

GAME ESTABLISHMENT

◆ Status Graphic



◆ Face Pattern



人魚



人魚



◆ Rough

Front



Waist up



Waist up



Back



Forearm



Ornament



Ornament



Rough

ロレンタ

ROLENTA

CLASS・魔術師／魔術学院長 NATION・人間 BORN・フレンスブルグ AGE・36 SEX・女 VOICE・幸田直子

DRAWN BY 吉成 曜

いわゆる西洋の、妙齡の貴婦人というイメージを元にデザインしました。
現実にある物はあまり参考にせず描いたのですが、
スカートのふくらみを見ると、クリノリンが入ってる外観になっていますね。
中年女性という設定はプレイヤーキャラクターとしては珍しいと思いますが、
重複するイメージのキャラクターがいないのと、かわいく描く必要がないということで、
比較的ストレスなくデザインできたと思います。

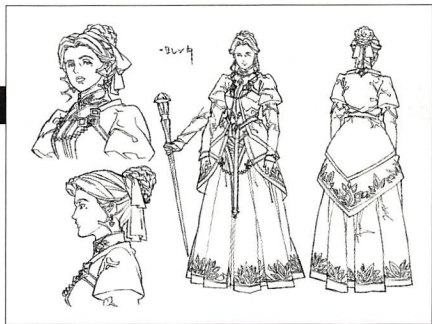
GAME ESTABLISHMENT

● Face Pattern

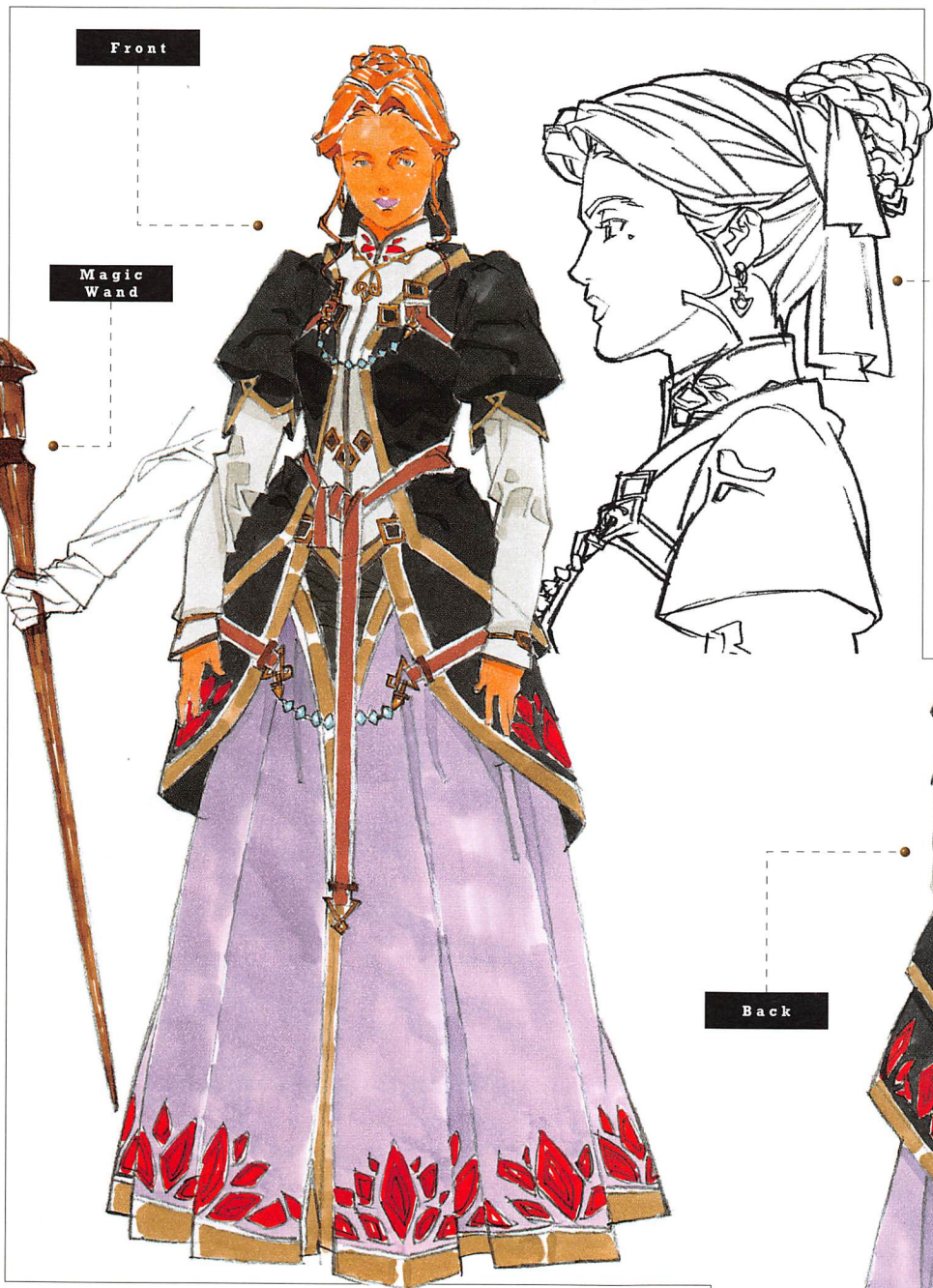
● Status Graphic



● Rough

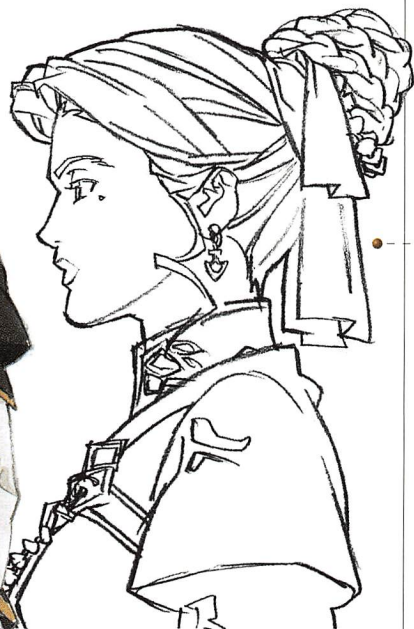


Rough



Front

Magic Wand



Bust up



Back



Bust up



メルティーナ

MELTINA

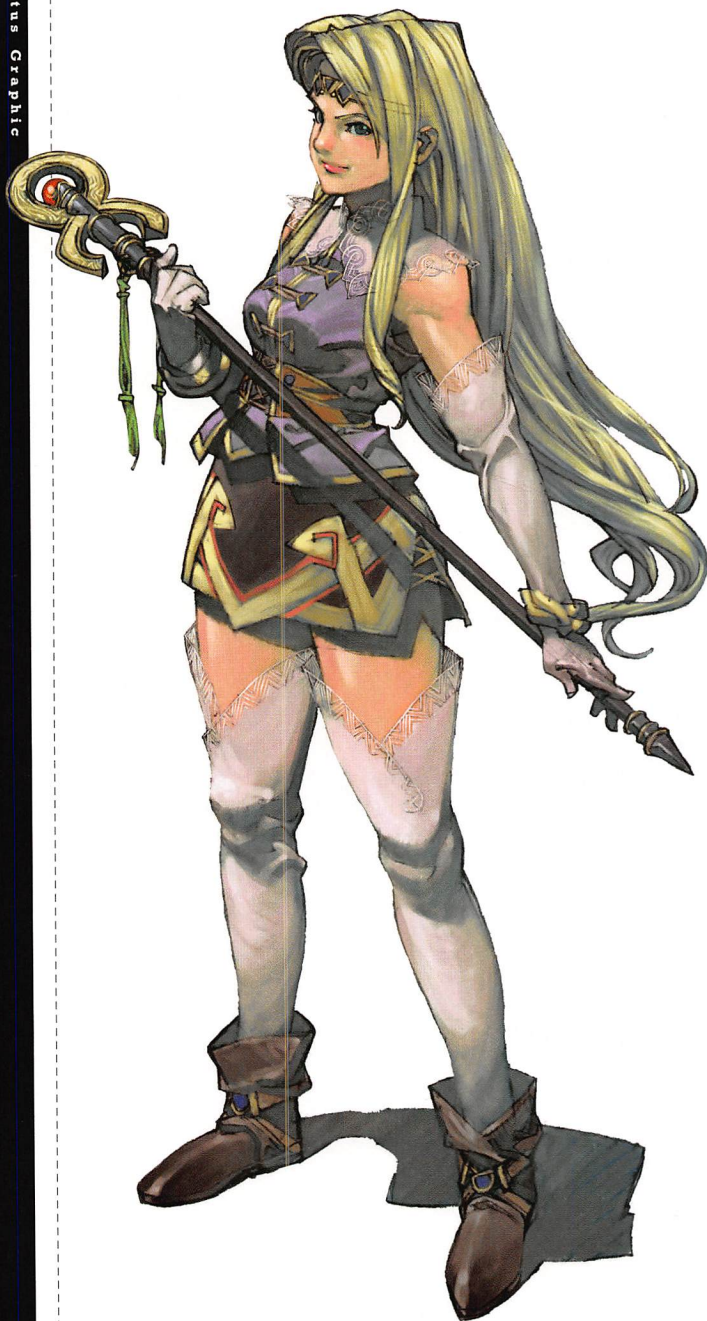
CLASS・魔術師／魔術研究者 NATION・人間 BORN・フランスブルグ AGE・23 SEX・女 VOICE・山崎和佳奈

DRAWN BY 吉成 曜

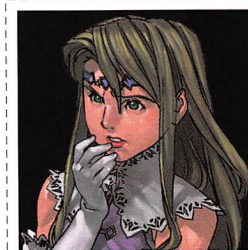
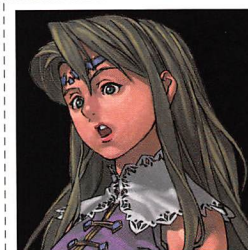
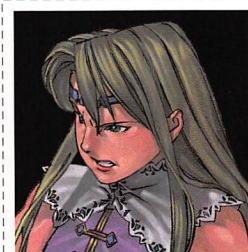
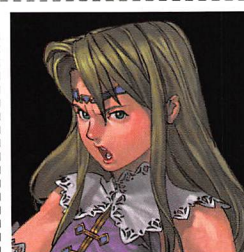
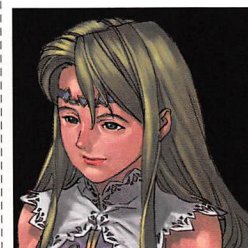
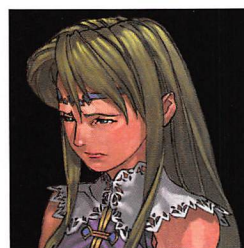
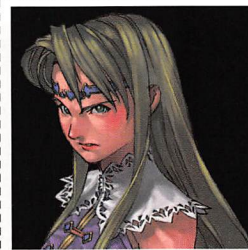
私の担当のキャラクターはほとんどそうなのですが、メルティーナも思いつきを大切に描いています。全体のフォルムを構成する特徴的な部分以外の細部にはあまり拘泥しないので、そういう部分は描くたびに形が違ってきます。レースの柄などはとくにそうですね。ステータス画ではキャラクターイメージを表すベース色を決めて下地に塗っているのですが、そのせいで本来の金髪が緑色がかってしまいました。服の構造はとくに考えてなかったのですが、実際の衣装で再現しようとすると、とても大変だと思います。

GAME ESTABLISHMENT

● Face Pattern

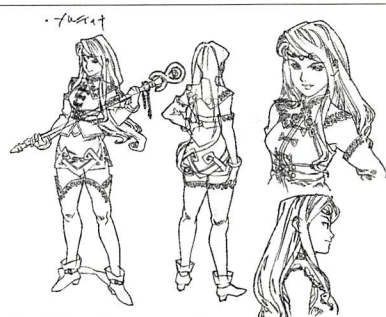
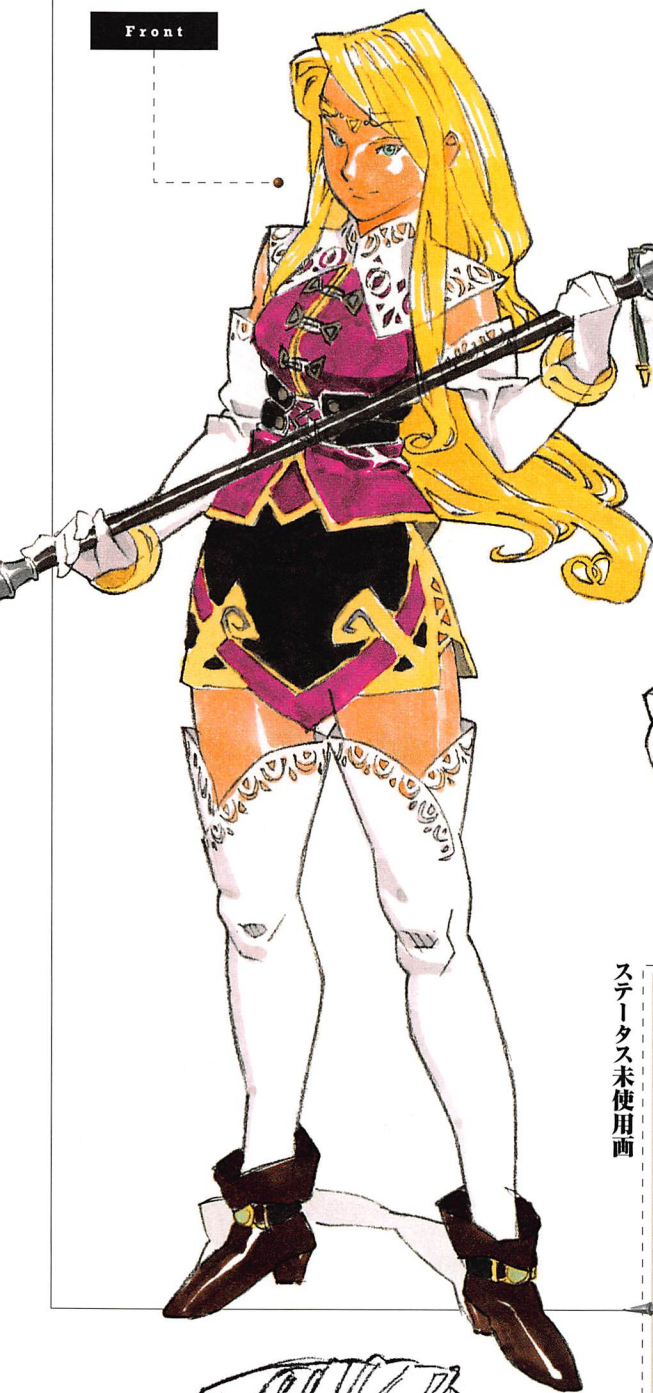


● Status Graphic



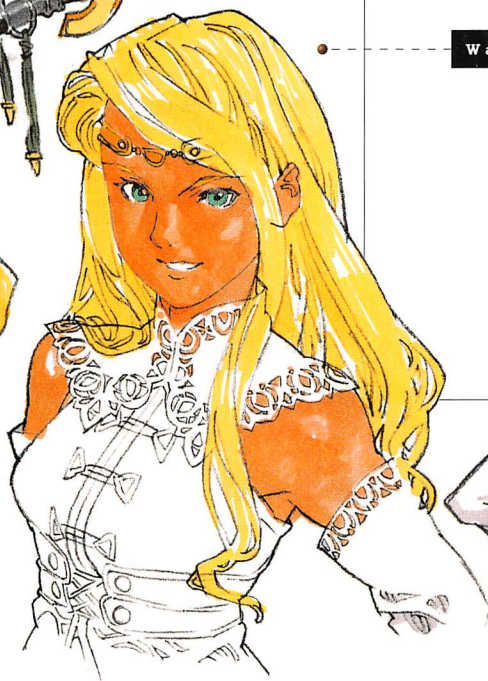
● Rough

Front

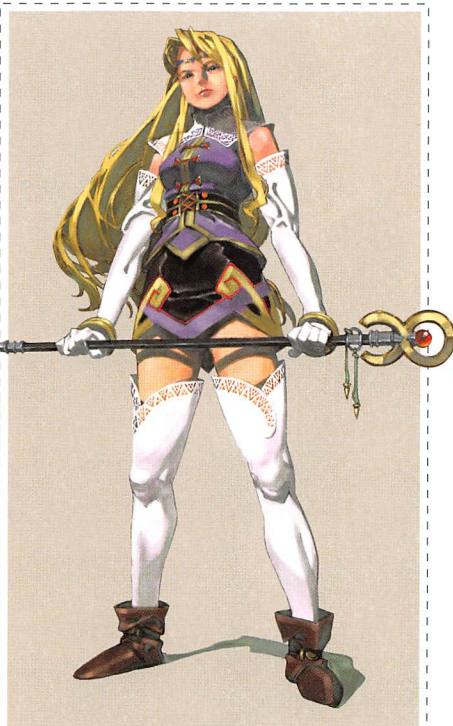


Rough

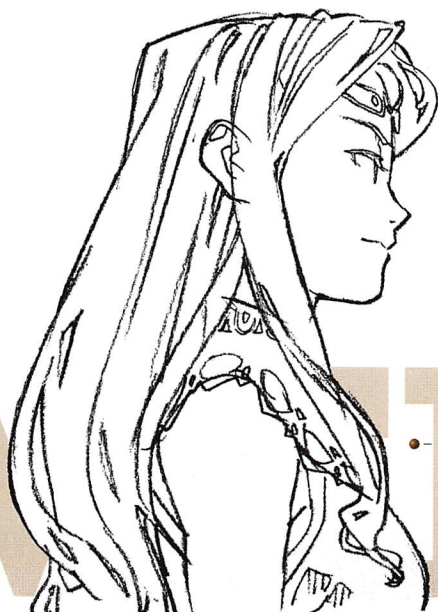
Waist up



ステータス未使用画



Back



Bust up



エイミ

AIMI

CLASS・槍闘士／冒険者 NATION・竜人 BORN・ジェラベルン AGE・25 SEX・女 VOICE・折笠 愛

DRAWN BY 吉成 鋼

ロウファもですが、槍を持っているため、ステータス画を横に長く描いてしまったので、ゲームに取り込むのに苦労されたのではないかと思います。

設定にあった長身は意識せず、他のキャラクターとバランスを取って描いたのですが、結果として痩せ身の戦士らしい体格になりました。

着ている鎧はきわめて普通のプレートアーマーなのですが、下半身を露出させることで特徴づけしています。

板金の重なりによって元々竜の鱗を連想させるところがあったので、それを強調することで、竜の力を持つという設定を鎧のビジュアルに盛り込んでみました。

太股の包帯は、無数の戦闘を経験している実感を出すために加えました。

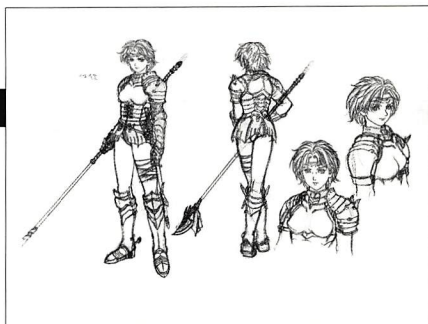
GAME ESTABLISHMENT

●Face Pattern

●Status Graphic

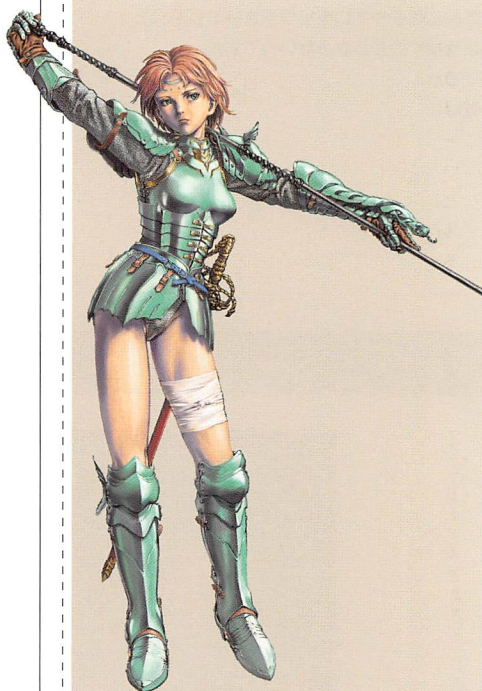


●Rough

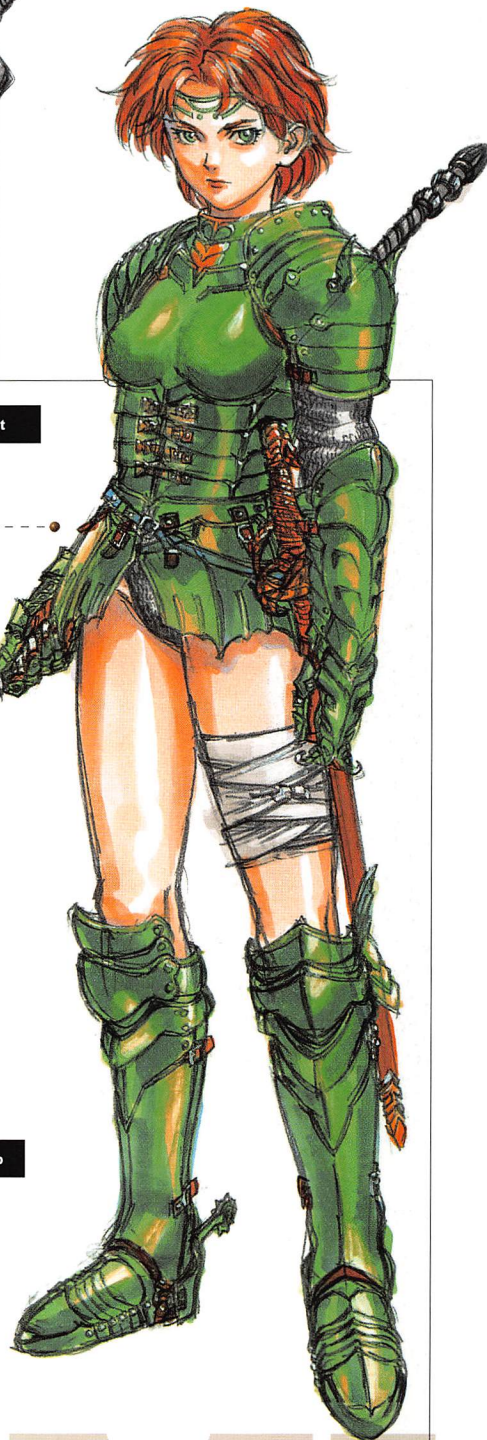


● Rough

ステータス未使用画



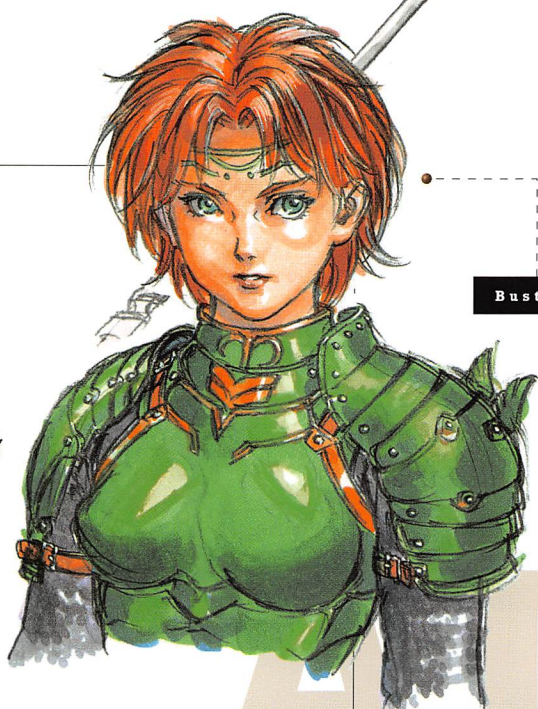
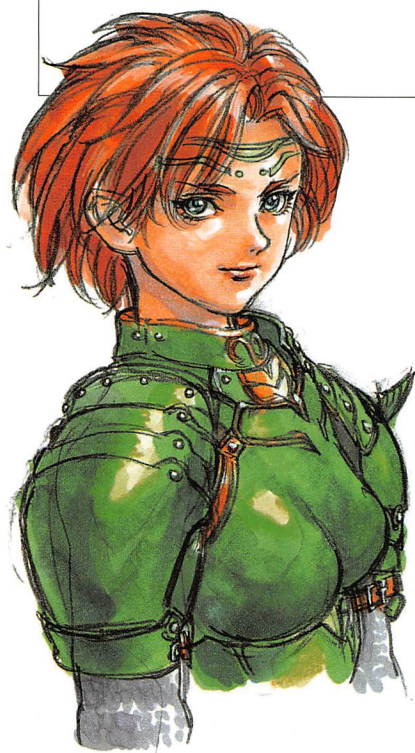
Front



Bust up

Back

Bust up



AIMI



バドラック

BADLUCK

CLASS・弓闘士/盗賊 NATION・人間 BORN・ヴィルノア AGE・40 SEX・男 VOICE・星野充昭

DRAWN BY 吉成 曜

デザイン上の設定が明快だったので、非常に描きやすいキャラクターでした。
二枚目、美人という定義は、どういう顔を指すのかわからないのですが、
こういった味のある顔は理解しやすいですね。
広めのバンダナ、軽装の革鎧という服装は、
ほぼ設定を踏襲しています。

GAME ESTABLISHMENT

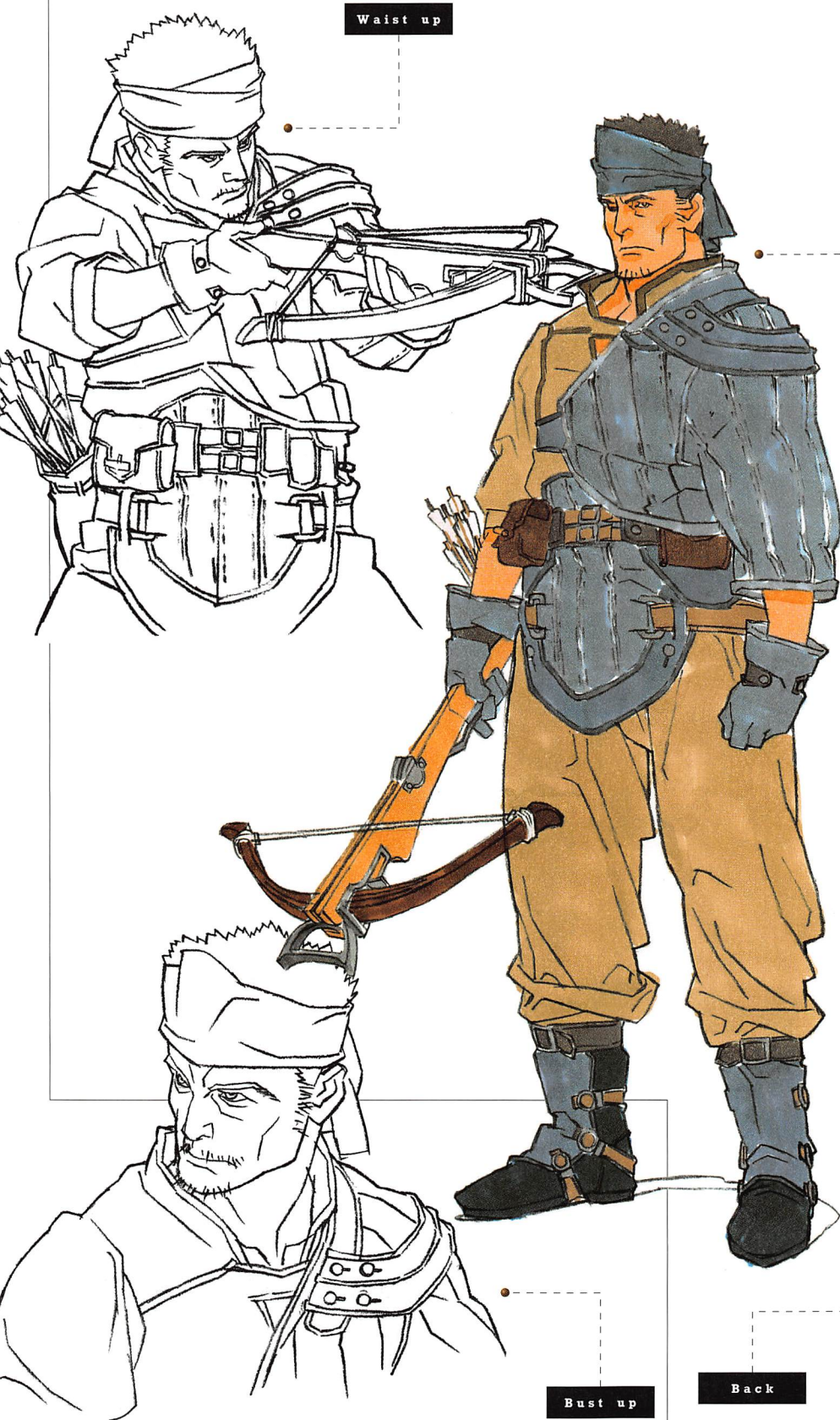
Face Pattern

● Status Graphic



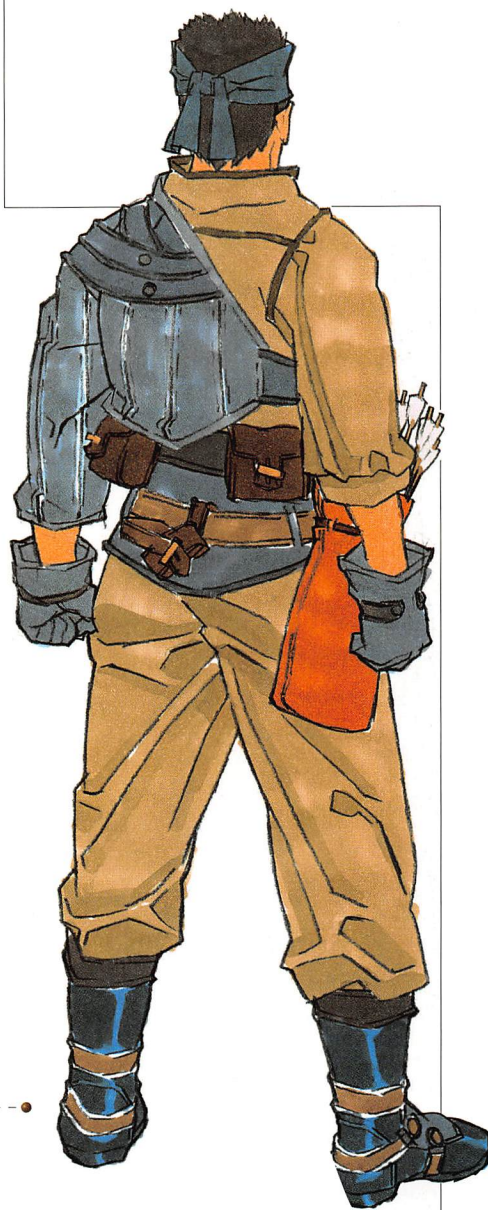
● Rough





Rough

Front



BADLUCK



グレイ

GREY

CLASS・重戦士／冒険者 NATION・人間 BORN・不明 AGE・不詳 SEX・男 VOICE・長友達也

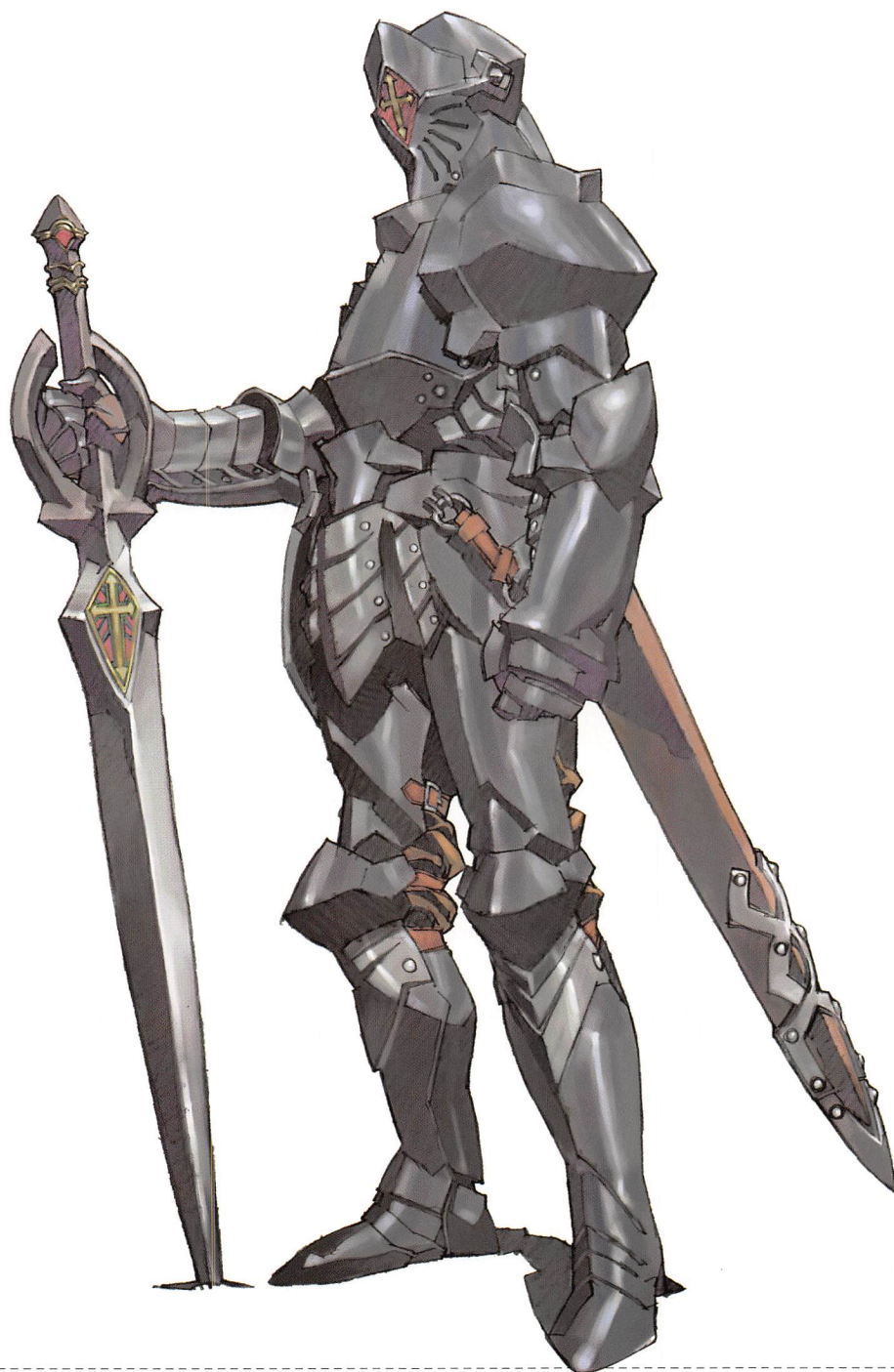
DRAWN BY 吉成 曜

蘇芳もですが、素顔を描かない外観だけのデザインはわりと悩まずにデザインを進められました。
実はラフの段階で素顔の設定も描いたんですが、本当は二枚目ということで世には出なくなりました。
どういう顔かは、プレイヤーの方々の想像にお任せということで。

GAME ESTABLISHMENT

● Face Pattern

● Status Graphic



● Rough



Rough

Bust up

Front

Back

Sword





ジェイル

JEYAL

CLASS・剣士／騎士 NATION・人間 BORN・ジェラベルン AGE・20 SEX・女 VOICE・高乃 麗

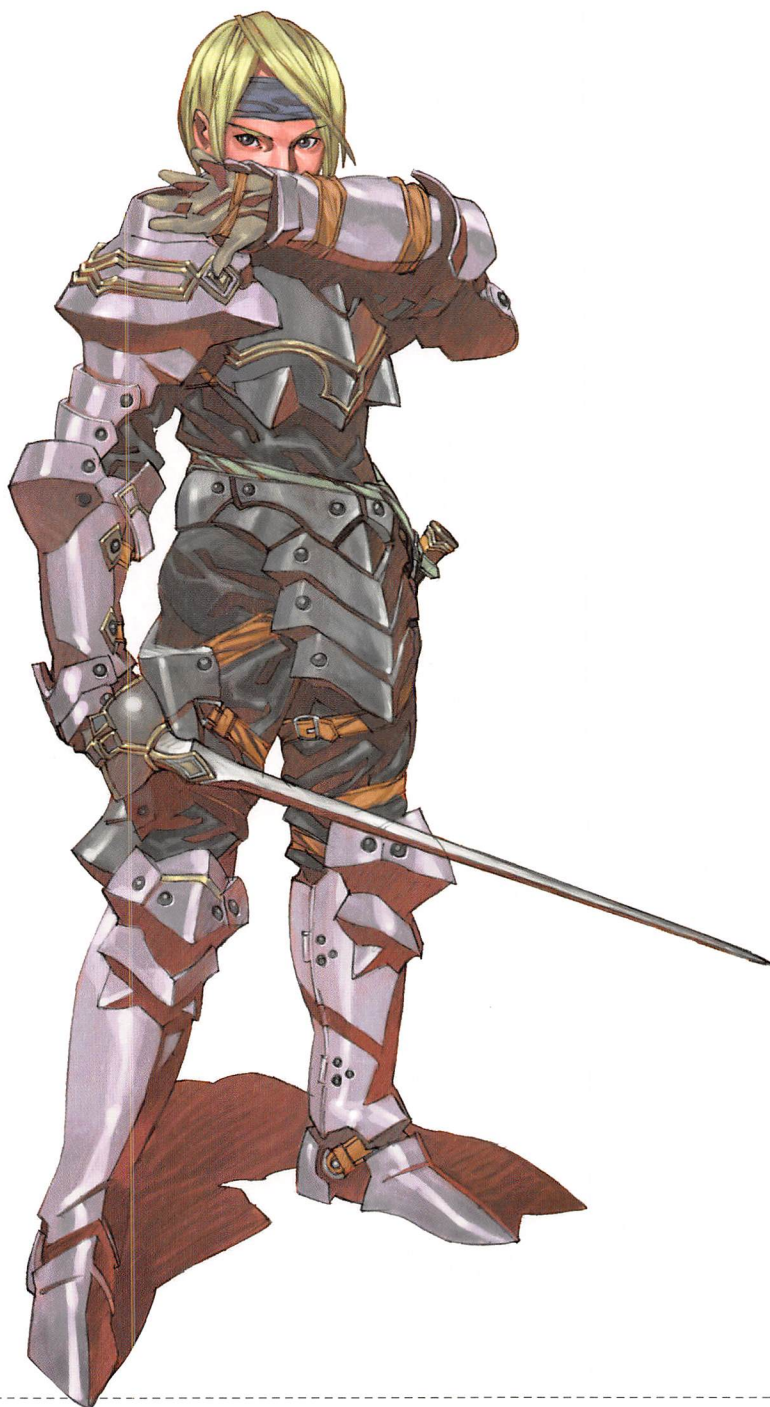
DRAWN BY 吉成 曜

男装の麗人という設定はそれほど意識せず、
一見すると男に映るところだけデザインに反映させました。
もう少し、女らしさを出してもよかったかもしれません。
鎧は厚い部分はより厚く、ボリュームを強調した作りにしたのですが、
重々しい、ゴツくなりすぎた感があります。
甲冑を止めるバンドなどは、現実の物を参考にしましたが、
必要のない部分に紙を打つなど、イメージを大切にしたい部分も残っています。

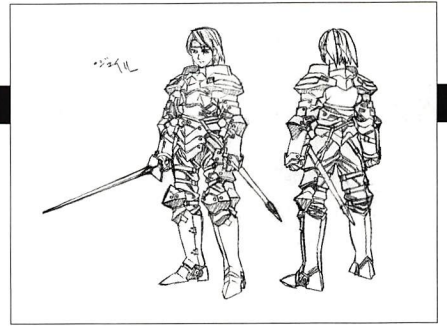
GAME ESTABLISHMENT

● Face Pattern

● Status Graphic



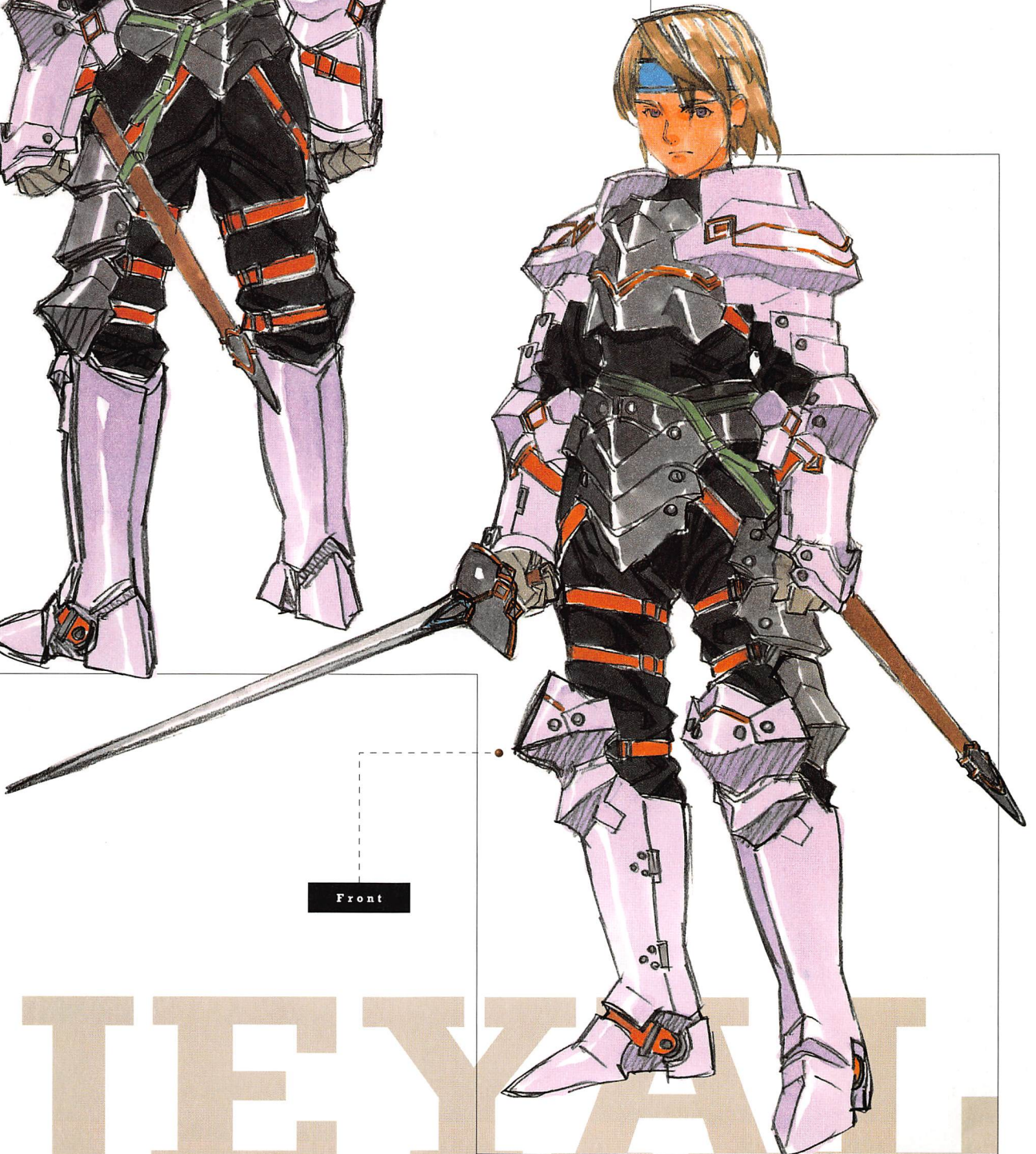
● Rough



● Rough



Back



Front

JEYAL



詩帆

SHIHO

CLASS・魔術師／歌姫 NATION・人間 BORN・倭国 AGE・21 SEX・女 VOICE・白鳥由里

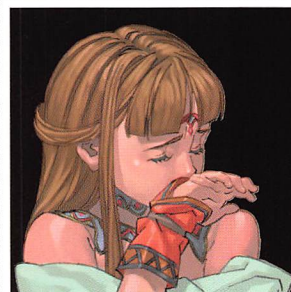
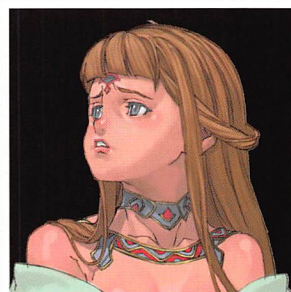
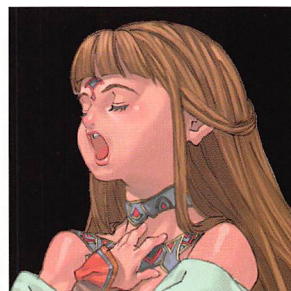
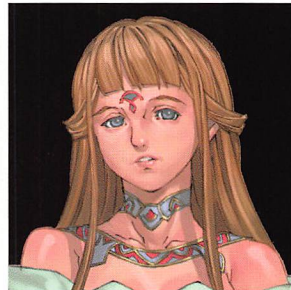
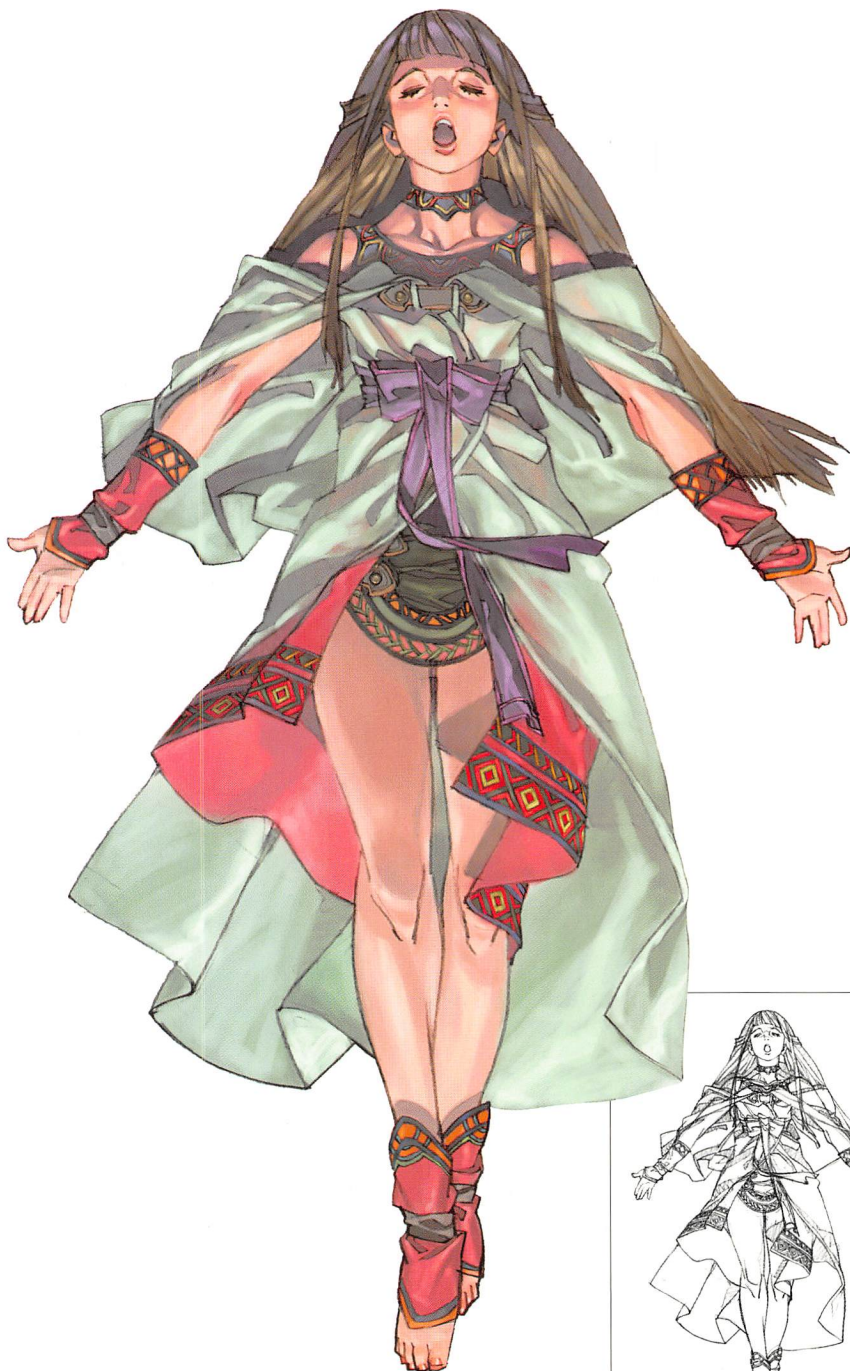
DRAWN BY 吉成 曜

露出が多いという設定があったので、なかなか大胆な服装になりました。
服装の模様は、兄の描いた倭国のキャラクターに合わせ、統一感を出してみました。
ステータス画に段階があるのは、気に入らない部分があったので描き直したからです。
が、新しいほうはどうやら使われなかったようですね。
ステータス画に額の刺青を描き忘れていましたね、今気が付きました。
設定だけをなぞると那々美に近いイメージを持っているのですが、
キャラクターデザインを分けたことで、
違ったテイストが出せたのではないかと思います。

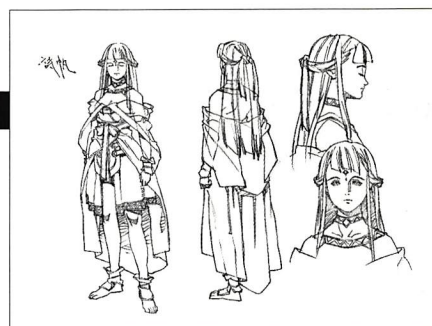
GAME ESTABLISHMENT

● Face Pattern

● Status Graphic



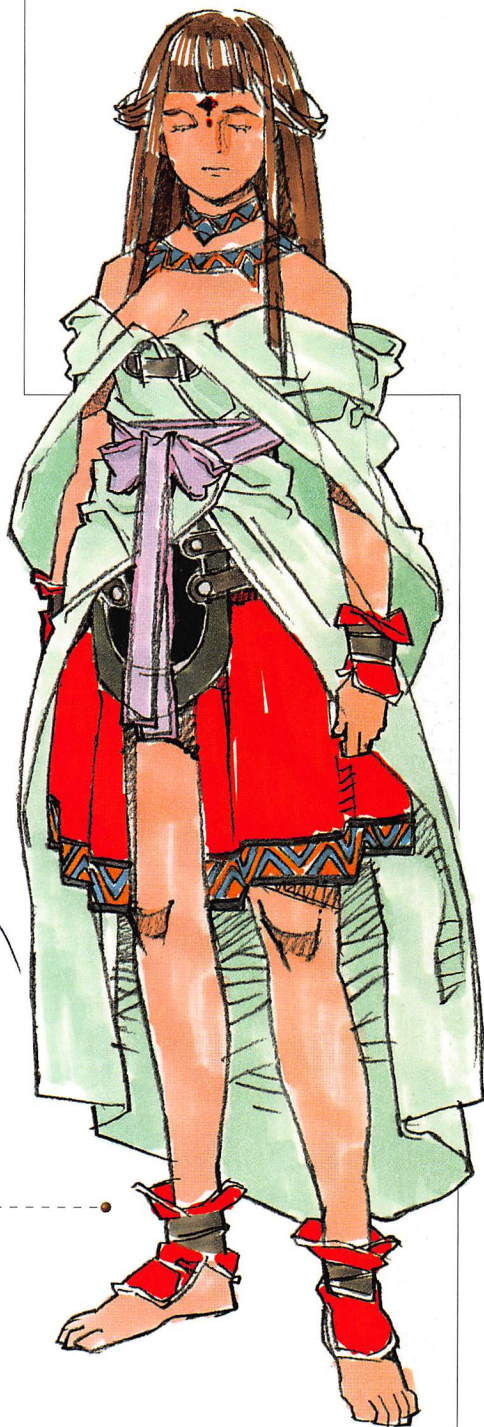
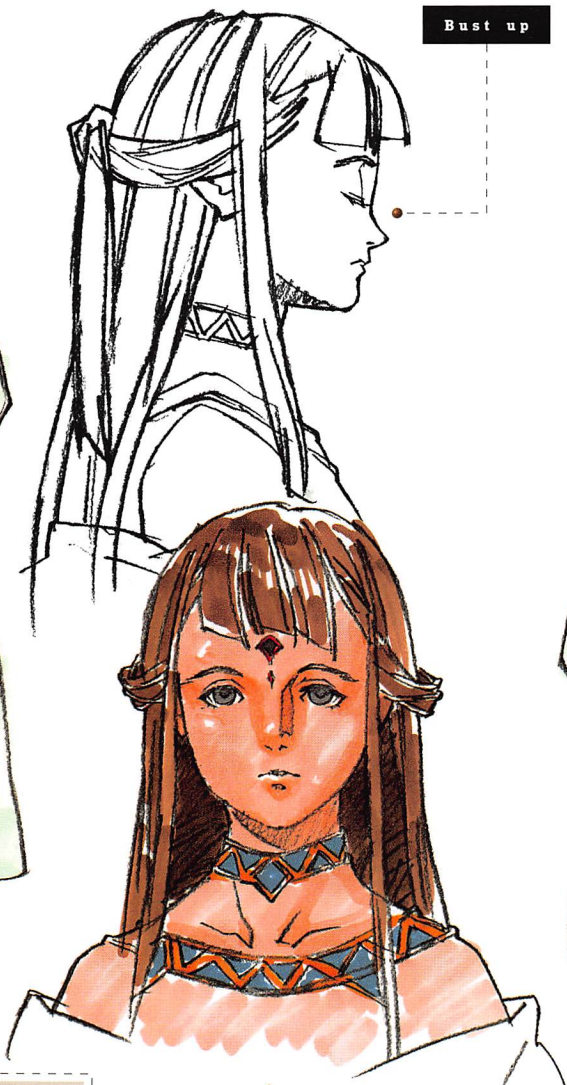
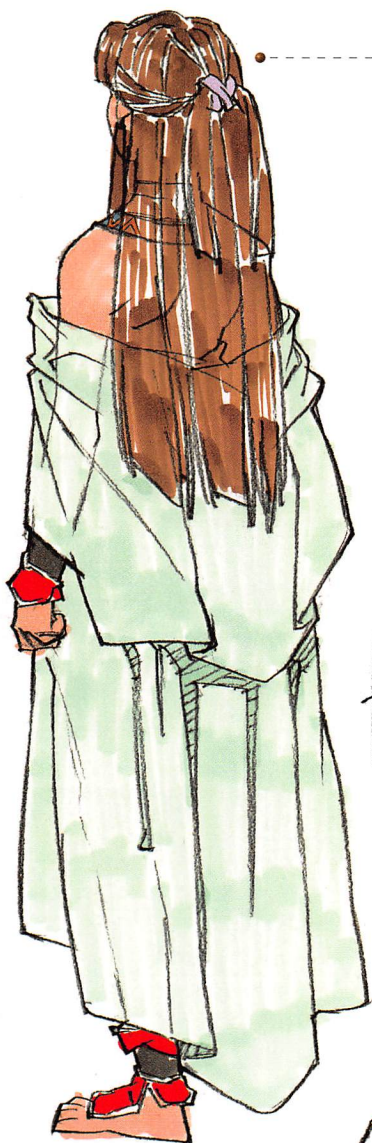
● Rough



● Rough

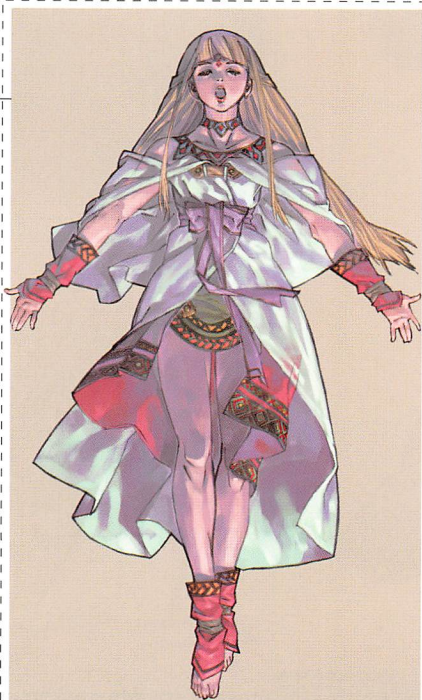
Back

Bust up



Bust up

Front



ステータス未使用画

SHIHO



蘇芳 SUO

CLASS・侍 / - NATION・人間 BORN・倭国 AGE・24 SEX・男 VOICE・高瀬右光

DRAWN BY 吉成 曜

こういった鎧は、わりと得意分野かもしれませんが、
今までの仕事でロボットばかり描いていたので、メカっぽくなってしまいましたが。
鎧の赤は設定にありましたが、
軍団の鎧がこの蘇芳のデザインの色違いで統一されたのは意外でした。
個人的に、モンスターやグロテスクな生物を描くのが好きなので、
発注にあった素顔が美形という設定は、唯一苦勞したところでした。

GAME ESTABLISHMENT

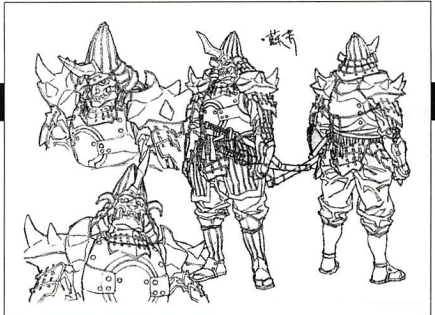
• Status Graphic



• Face Pattern

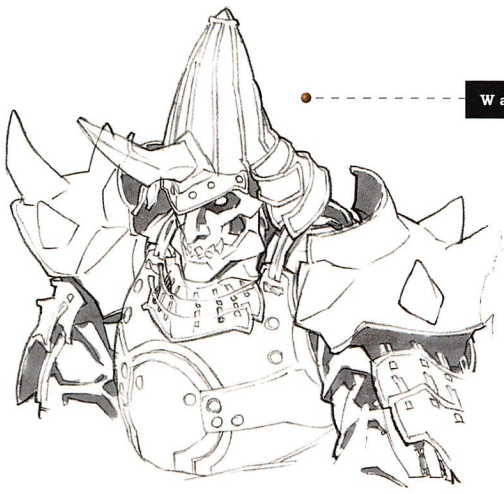


• Rough

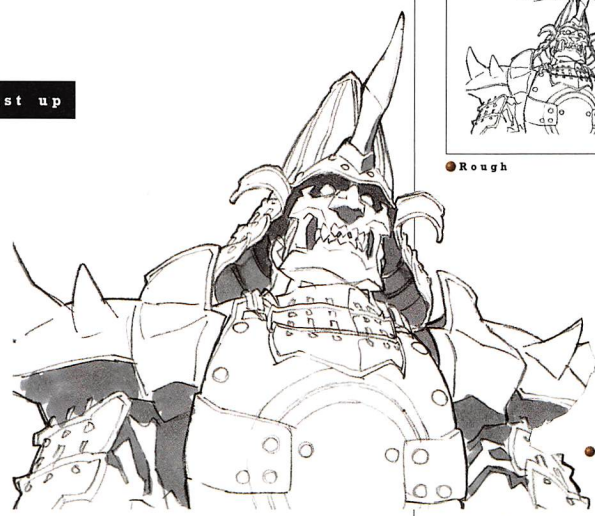


● Rough

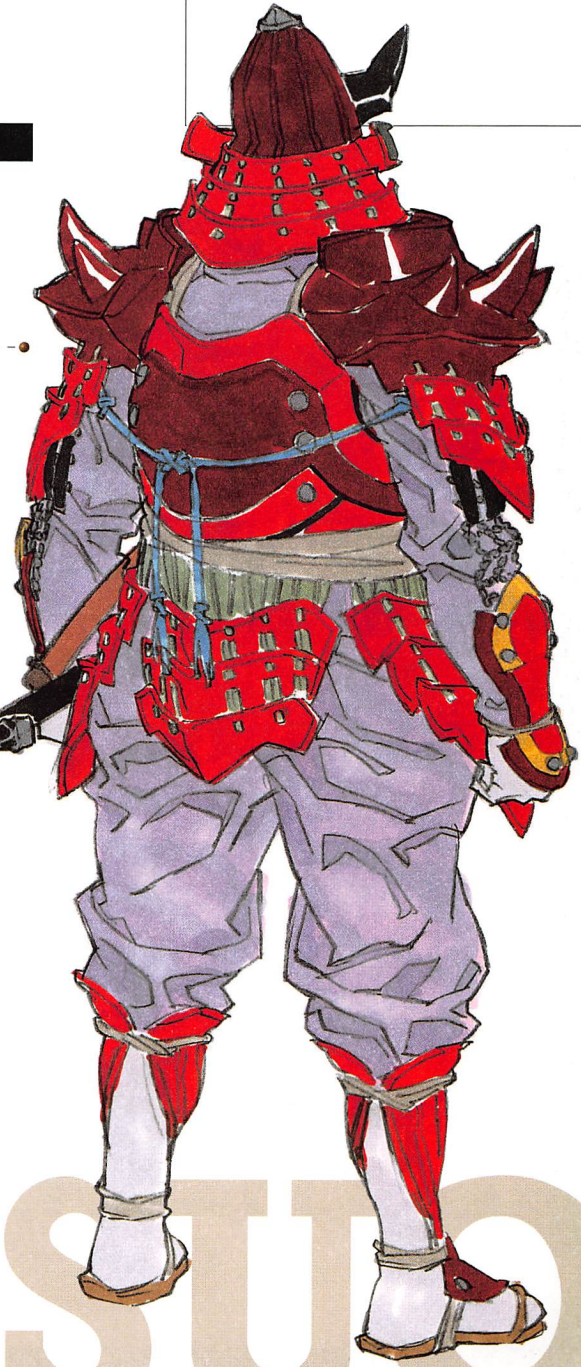
Waist up



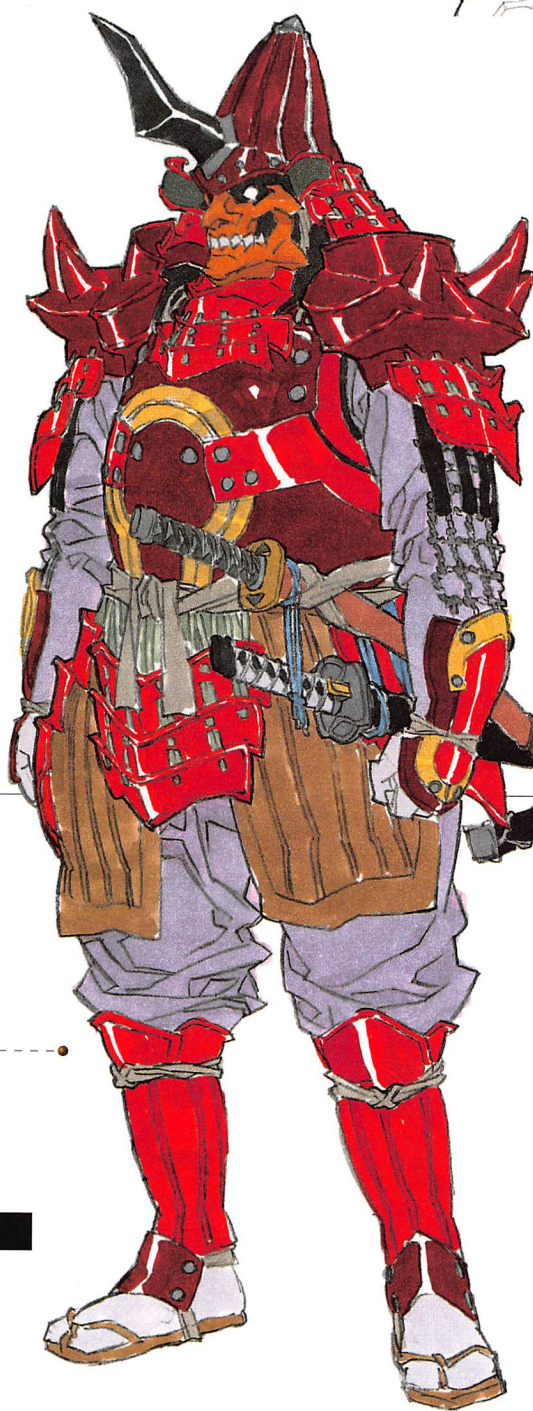
Bust up



Back



Front





リセリア

LISERIA

CLASS・魔術師／予言者 NATION・人間 BORN・不明 AGE・不詳 SEX・女 VOICE・井上喜久子

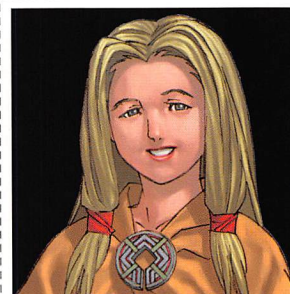
DRAWN BY 吉成 曜

美人という設定をあまり意識しなかったので、
結果として美人にならなくなってしまいました。
もう少し肌を白く、服に漆黒などの色を配して、
幻想的な美しさを表したほうがよかったのかもしれませんが。
服装は民族衣装をベースにしていますが、
マントのせいかやや着膨れた印象になってしまいました。

GAME ESTABLISHMENT

Face Pattern

Status Graphic

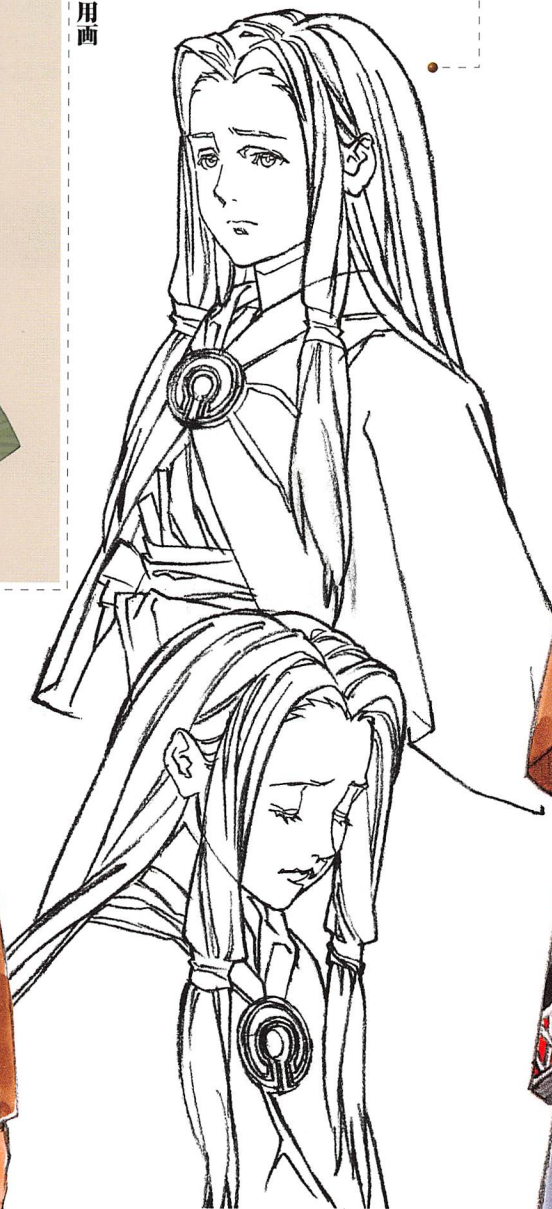
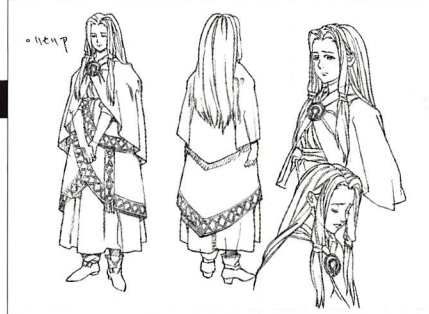


Rough

ステータス未使用画

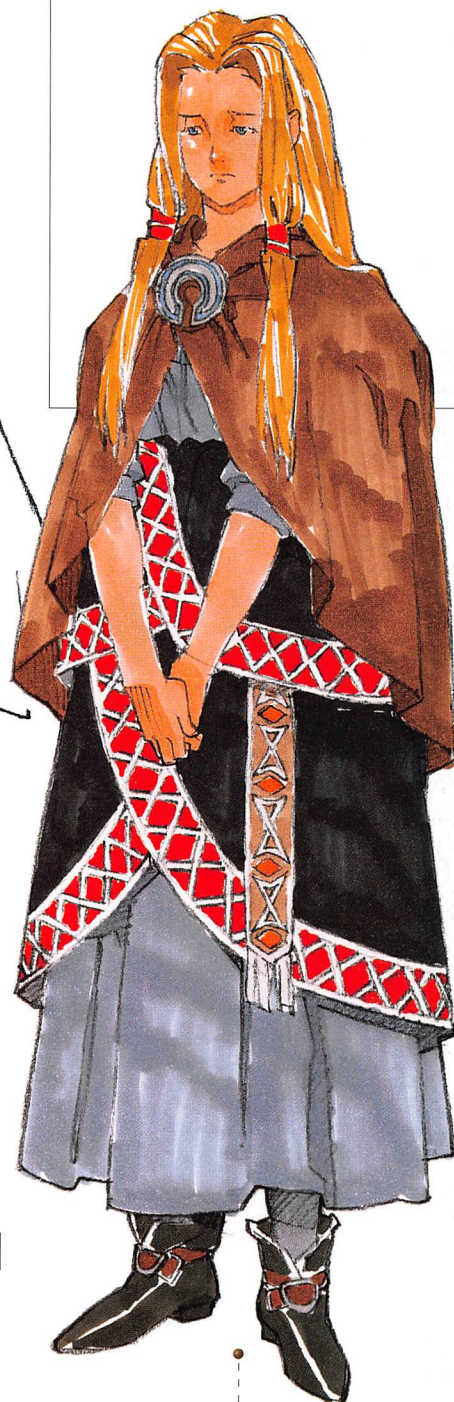
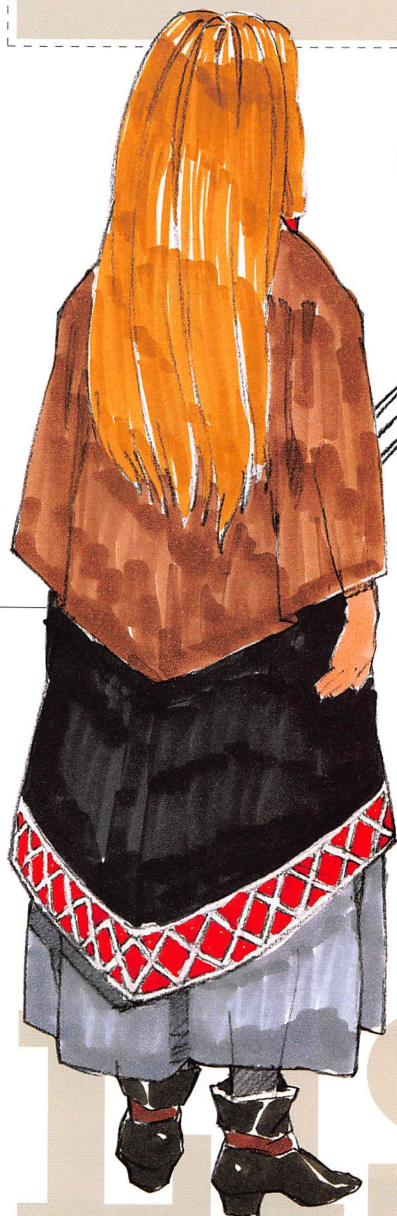
Waist up

● Rough



Back

Bust up



Front



ガノッサ

GANOSA

CLASS・魔術師／参謀 NATION・人間 BORN・ヴィルノア AGE・67 SEX・男 VOICE・麦人

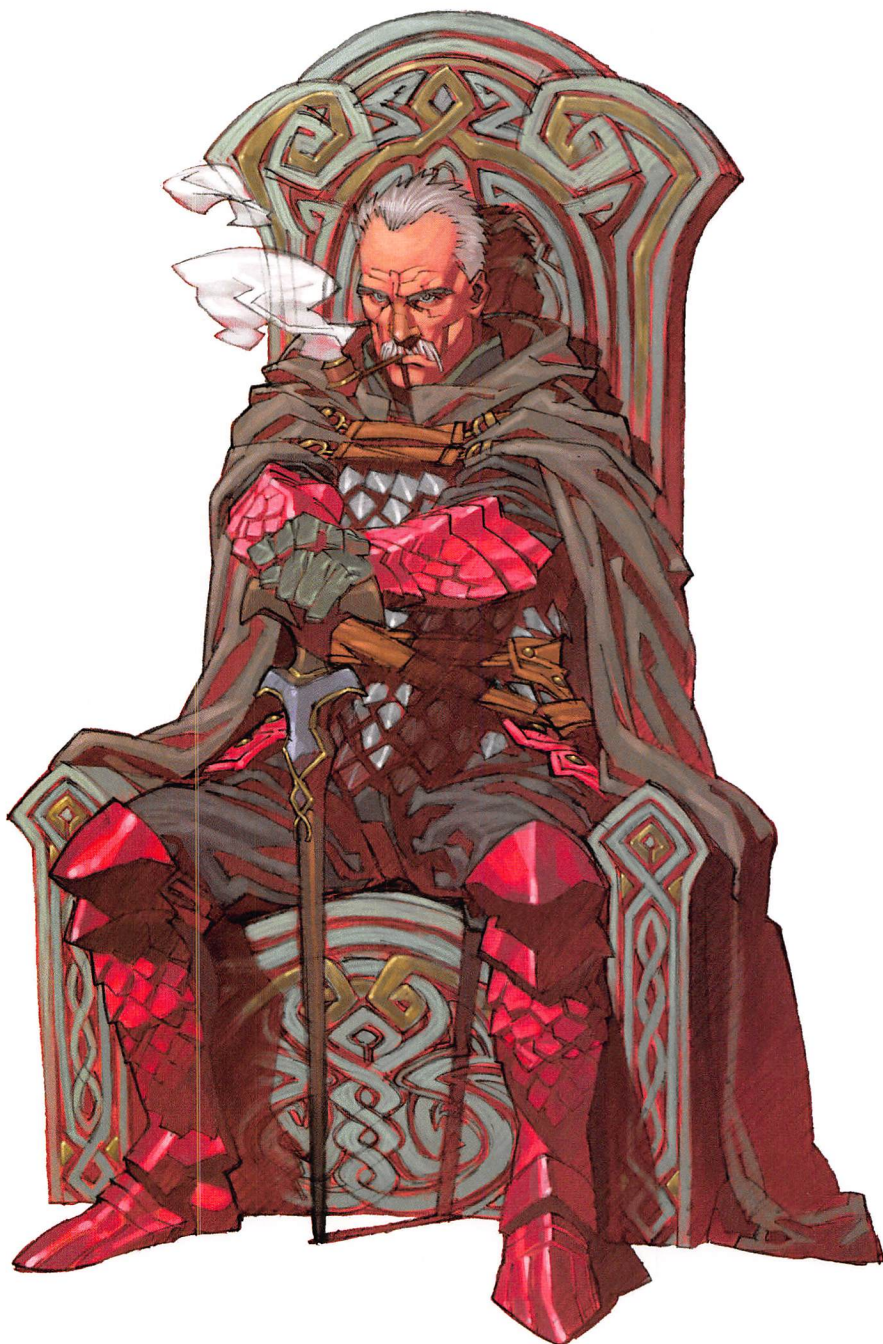
DRAWN BY 吉成 曜

ステータス画でイスに座っていますが、どっしりした姿勢を取らせたかったので、設定にはなかった物ですが、あえて描き加えました。
ドラゴンを模した鎧のデザインは最初の設定にあったのですが、結果としてエイミとのシークエンス上の関連性をビジュアルに盛り込めた感じです。髪型は、オールバックという提案があったのですが、年齢にふさわしい威厳を醸し出すため、こういった形で表現しました。余談ですが、本来、鼻なり口なりから出さなければいけないタバコの煙が、パイプから出てしまっています。

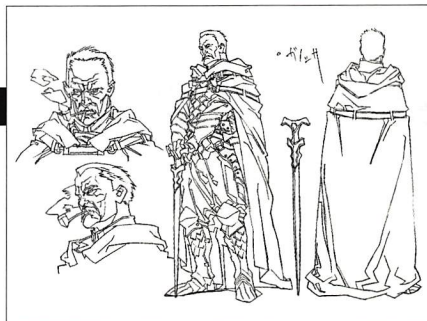
GAME ESTABLISHMENT

● Face Pattern

● Status Graphic



● Rough



Rough



Front

Sword



Back

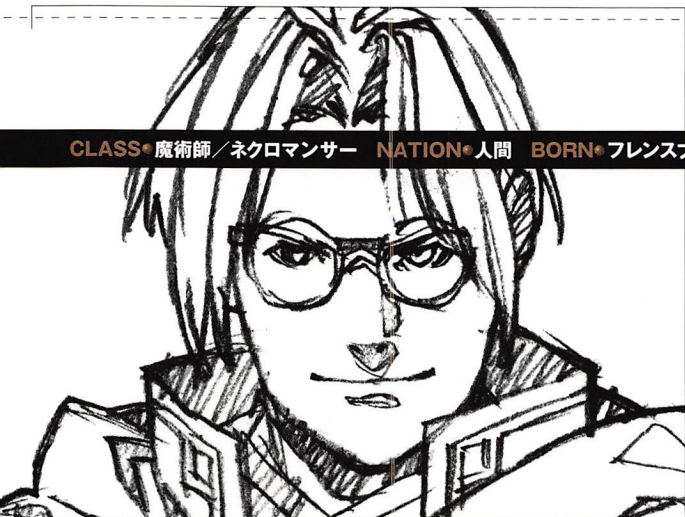


Bust up



Bust up

GANOSA



レザード・ヴァレス

LIZARD VALETH

CLASS・魔術師／ネクロマンサー NATION・人間 BORN・フレンスブルグ AGE・24 SEX・男 VOICE・子安武人

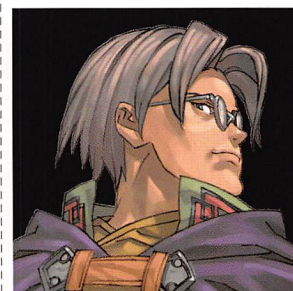
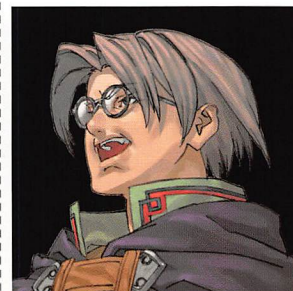
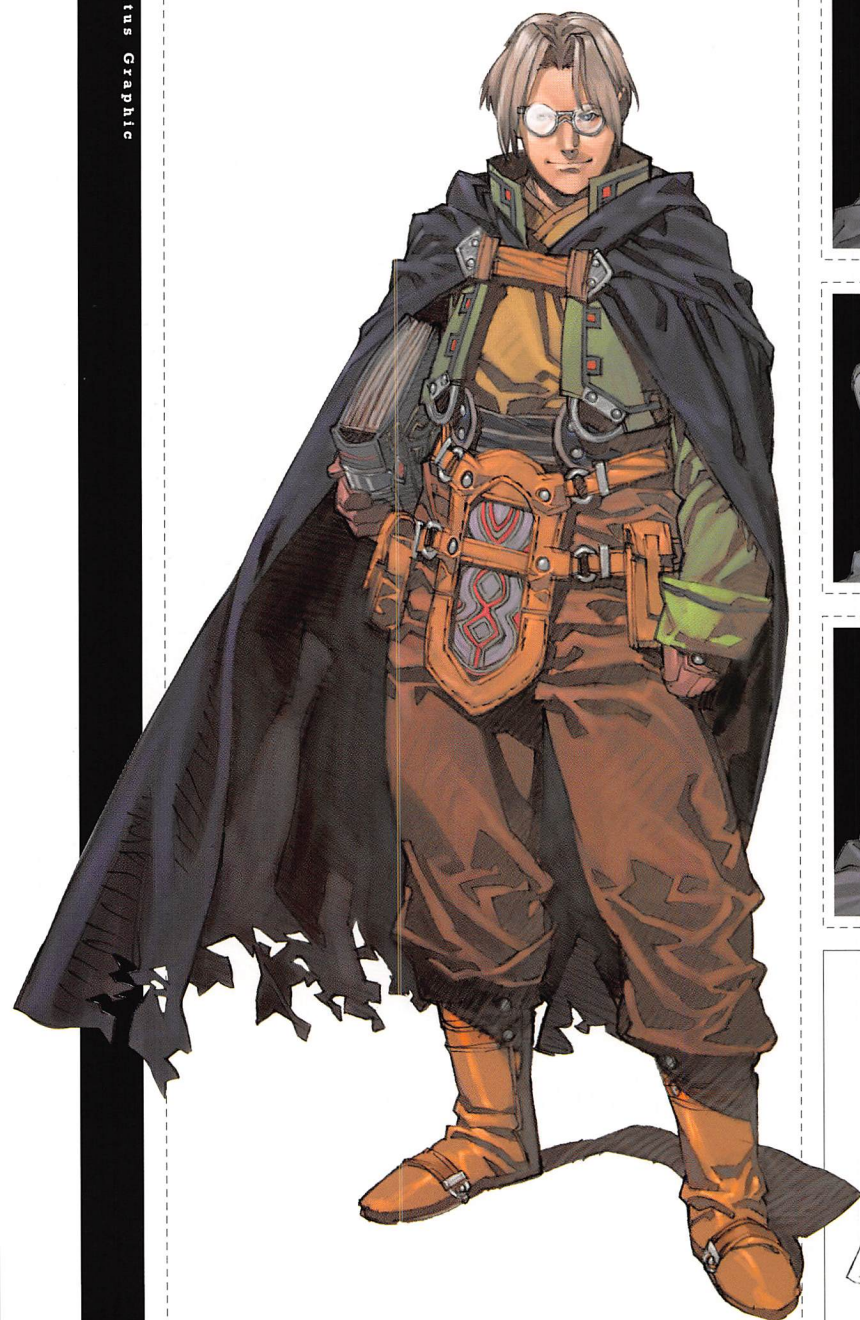
DRAWN BY 吉成 曜

兄にとってのカシエルのように、今ひとつ掴みきれなかったキャラクターです。当初はマッド・サイエンティストをイメージした、怪しげな中年男のデザインだったのですが、美形ということで描き直しました。ただ、初期のイメージが強かったのか、美形というわりに体型が着膨れ、髪型もデザインのあまり格好よくない印象があります。格好よいという要素を消化しきれていないことが、最後までデザインに影響したキャラクターでした。

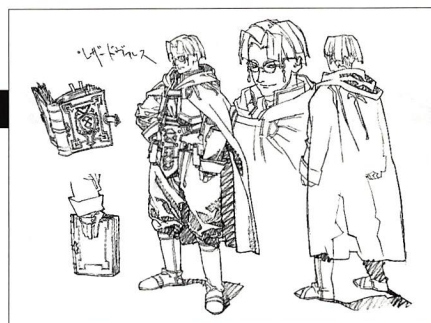
GAME ESTABLISHMENT

●Face Pattern

●Status Graphic

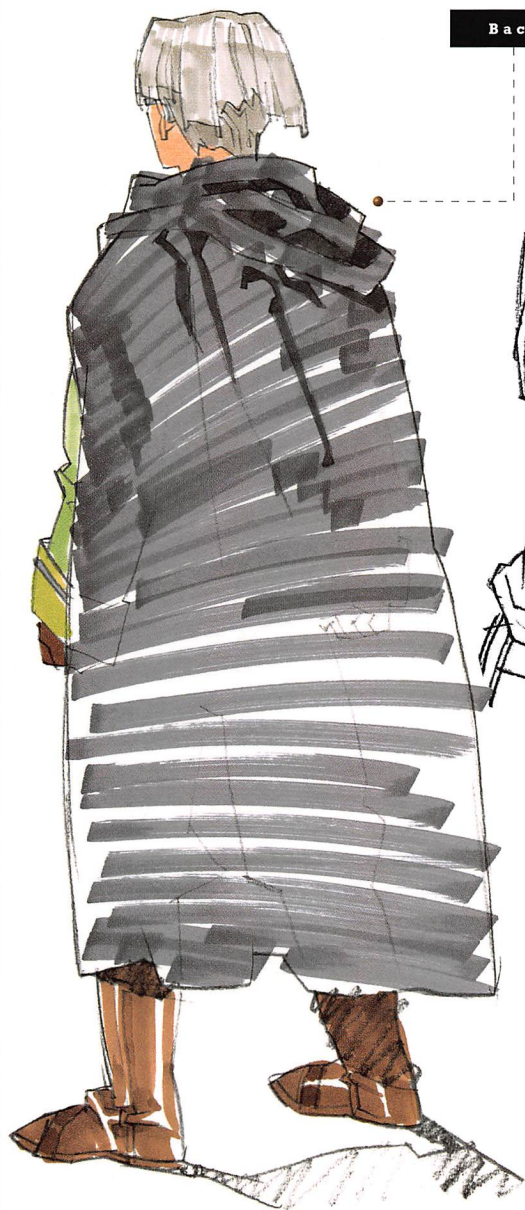


●Rough



Rough

Back



Front



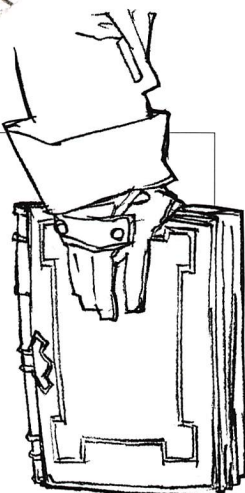
Bust up



Ancient documents



Ancient documents



LIZARD VALETH



ブルムス

BAMUTH

CLASS・不死者を統べる者 NATION・ヴァンパイア BORN・不明 AGE・不詳 SEX・男 VOICE・乃村健次

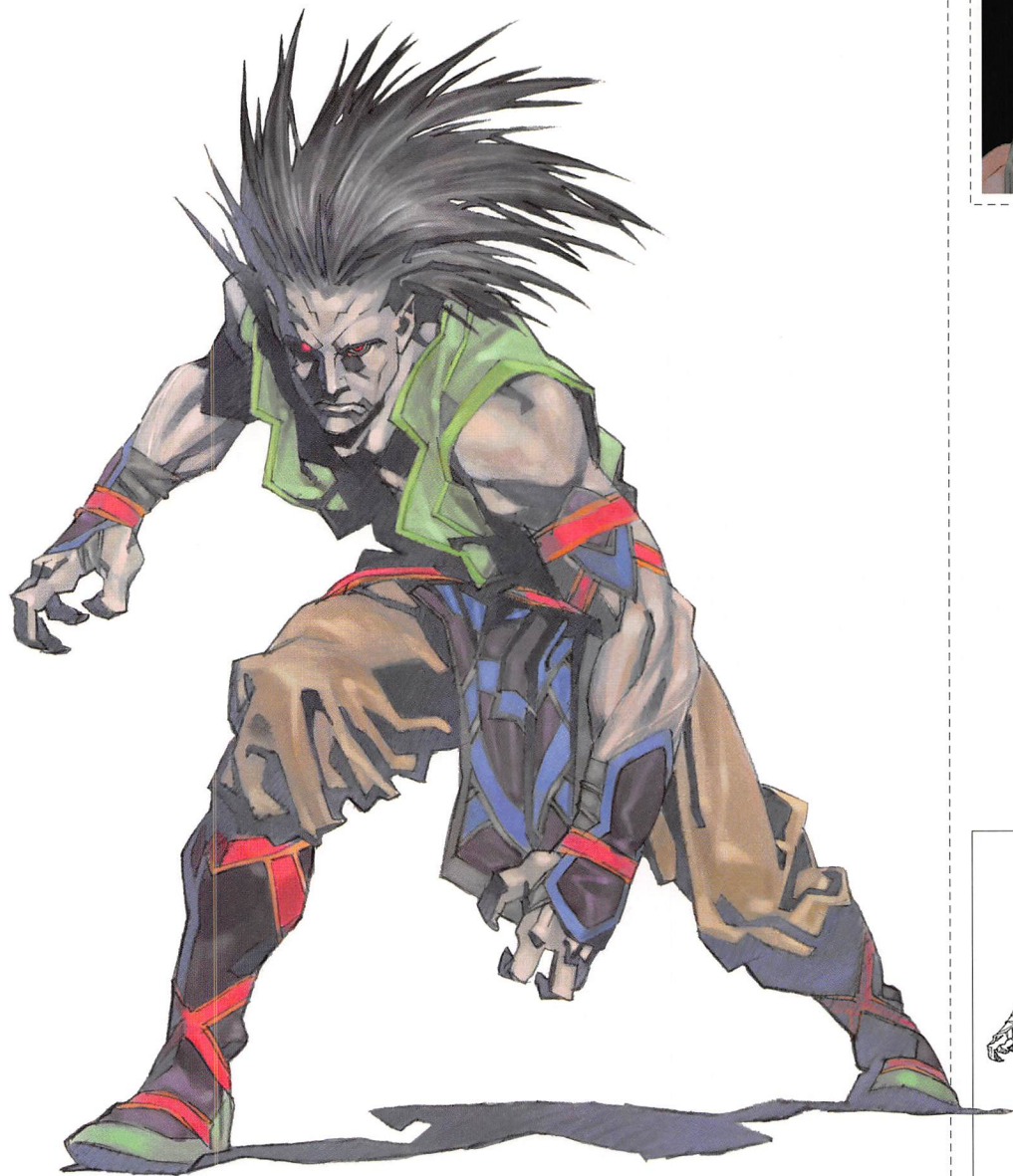
DRAWN BY 吉成 曜

最初から、ヴァンパイアのイメージを崩して欲しいという指示があったので、肉体派の、獣っぽい感じを意識してデザインしました。服装も肌の露出を増やし、筋肉を見せつけるようにしています。髪型は、何度か試行錯誤を繰り返し、このスタイルに落ち着きました。当初はヴァンパイアらしく中性的イメージを強調した長く下ろした髪でしたが、逆立てたことで荒々しい印象が出せたと思います。

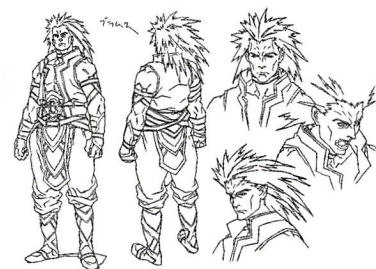
GAME ESTABLISHMENT

● Face Pattern

● Status Graphic



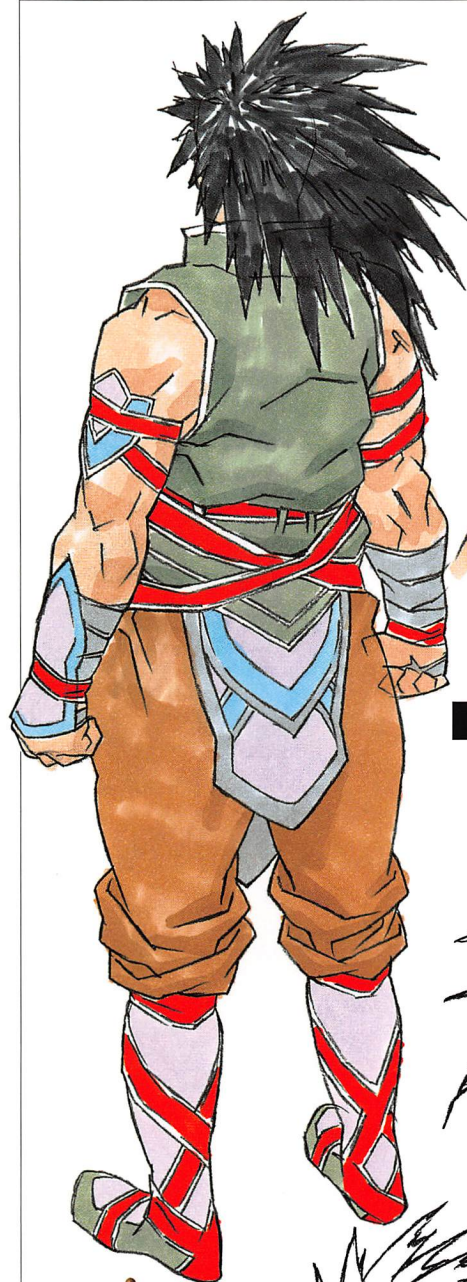
● Rough



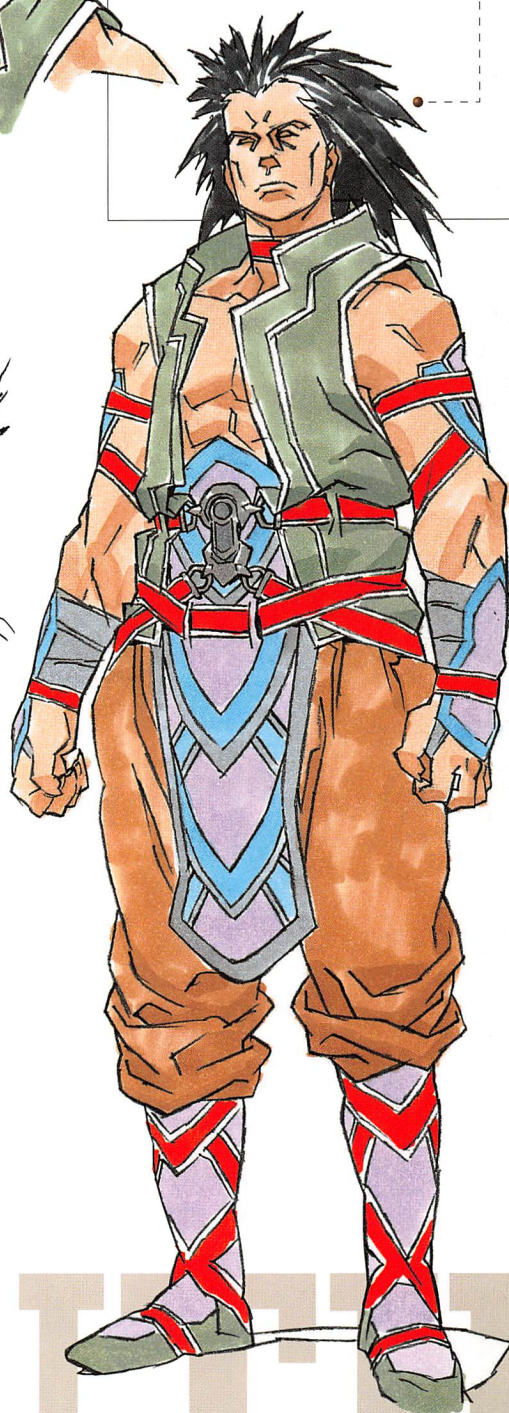
● Rough

Bust up

Front



Bust up



Back

Bust up



BAMUTH

オーディン

ODIN

CLASS・主神 NATION・アース神族 BORN・ヴァルハラ AGE・40前後(外見上) SEX・男 VOICE・池田秀一

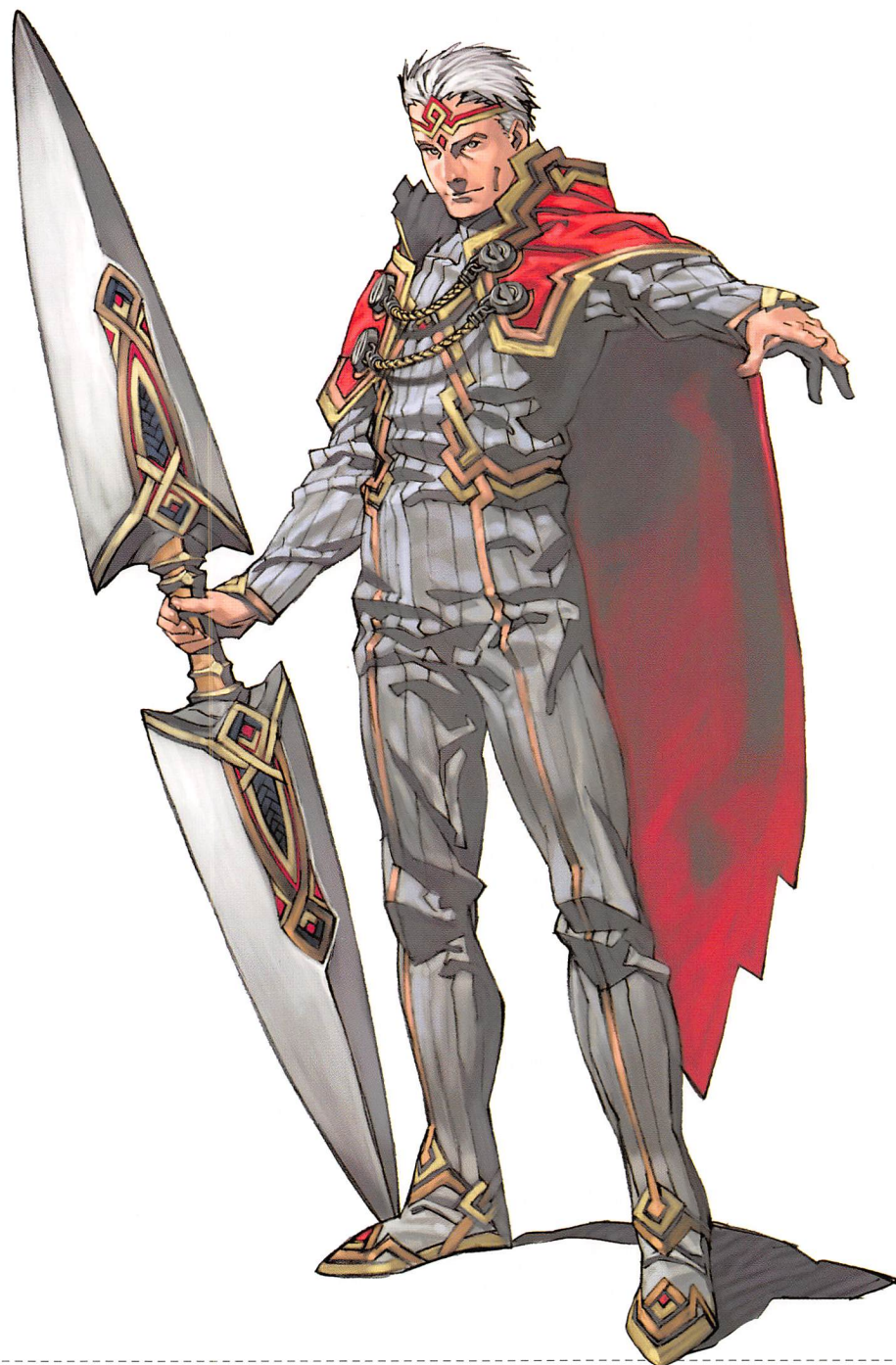
DRAWN BY 吉成 曜

神話に登場する人物として、他の作品でもよくビジュアル化されていますが、あえて意識せずに新しい形を目指しました。
神話の設定にある隻眼も、そんな理由でデザインに取り込んでいません。
服装も、神話というよりSF的なイメージでデザインしました。
直線を主とした幾何学的な紋様は、フレイのデザインの設定を活かしています。
服装は限りなくシンプルにしたのですが、
ともすればジャージやパジャマようになってしまった印象は、否めません。

GAME ESTABLISHMENT

● Face Pattern

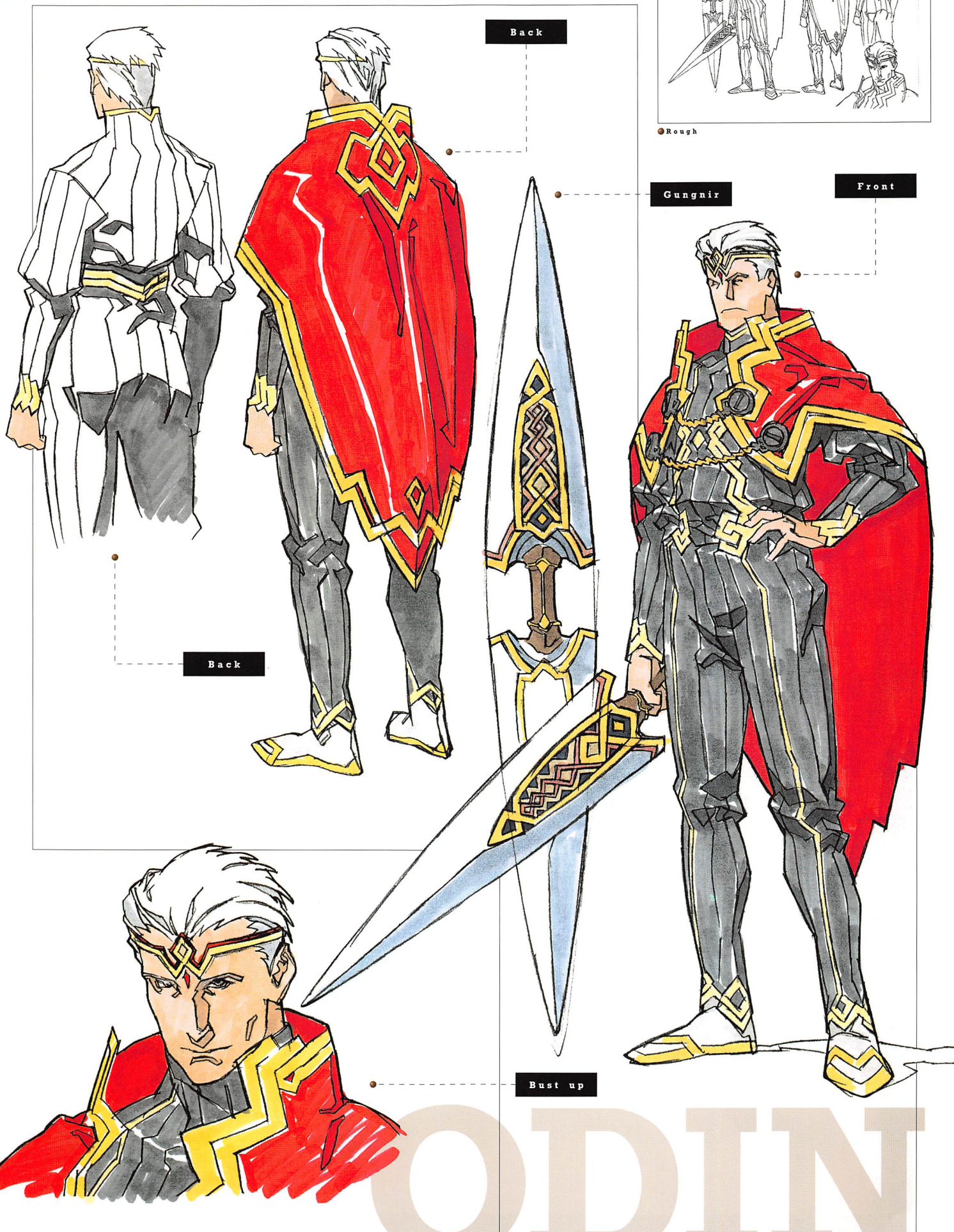
● Status Graphic



● Rough



Rough



ODIN



フレイ FREY

CLASS・命を創り出す者 NATION・アース神族 BORN・ヴァルハラ AGE・26(人間換算) SEX・女 VOICE・川村万梨阿

DRAWN BY 吉成 鋼

最初に具体的なドット絵があったので、デザインをほとんど変えずに描きました。
デザインの方向性が、ヴァルキリーと対極でSF的なものだったのですが、
神族の統一感を出してほしいと言われて苦労しました。
レザーを模したタイトなデザインも、他のキャラクターとは一線を画しています。
神族全体のデザインのラインは、
このフレイとヴァルキリーとのデザイン落差を調整するために、
おのずと決定したものと言えます。

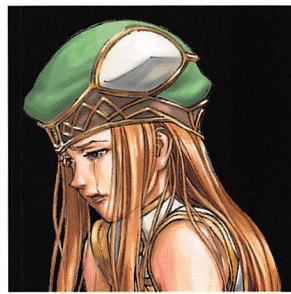
GAME ESTABLISHMENT

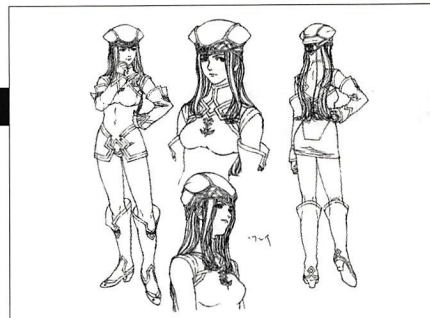
●Face Pattern

●Status Graphic



●Rough





● Rough

Waist up

Back

Front

Bust up

FREY



フレイア

FREYJA

CLASS - NATION アース神族 BORN ヴァルハラ AGE 不詳 SEX 女 VOICE 荒木香恵

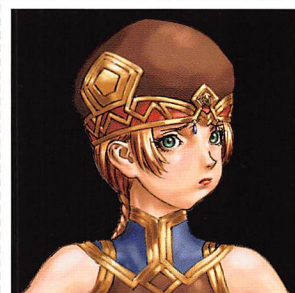
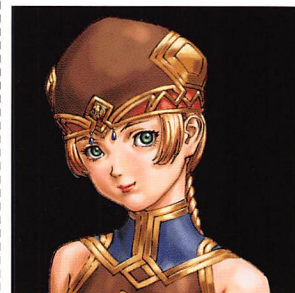
DRAWN BY 吉成 鋼

フレイの色が豊穡を示す緑とのことだったので、
妹のフレイアは大地を現す茶をベースの色にしました。
レザーっぽい服の質感を表現する上でも、フレイの緑よりやりやすかったと思います。
服装は、アース神族で統一性を持たせるために、
オーディンやフレイと同様の金色のラインを配しています。
全体のデザインは、色と同じくフレイと合わせたつもりです。

GAME ESTABLISHMENT

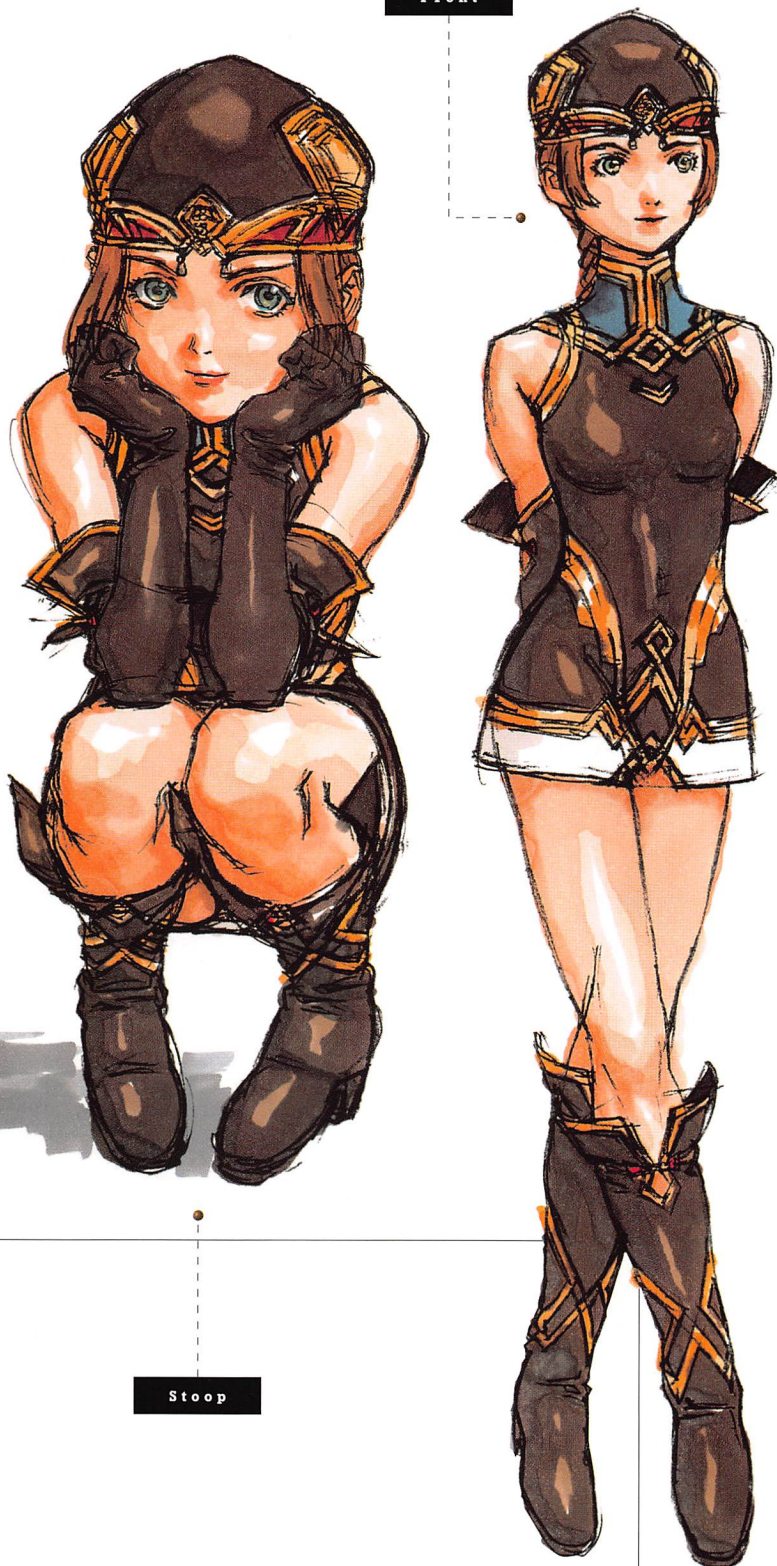
● Face Pattern

● Status Graphic

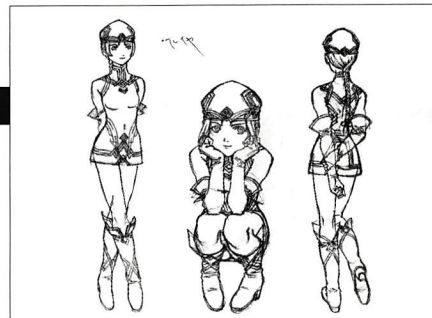


● Rough

Front



Stoop



Rough

Back



FREYJA



ロキ LOKI

CLASS - NATION アース神族 BORN ヴァルハラ AGE 不詳 SEX 男 VOICE 真殿光昭

DRAWN BY 吉成 鋼

最初、成長後の姿でデザインしていたのですが、ゲーム中では子供の姿だということで、顔を描き直しました。服装も本来は描き直すべきだったのですが、結局前デザインを踏襲した形になりました。服装は、アース神族とヴァン神族の混血児という設定があったので、他のキャラクターのデザインからは外して描きました。緊縛を連想させる服装で、真の能力が封印された雰囲気を、浅黒い肌とエキゾチックな顔立ちで、混血という複雑な生い立ちを表現したつもりです。服装の革と、腕のビニールっぽい部分の質感の違いのおもしろさを出すといった、自分なりの試行を重ねたキャラクターです。

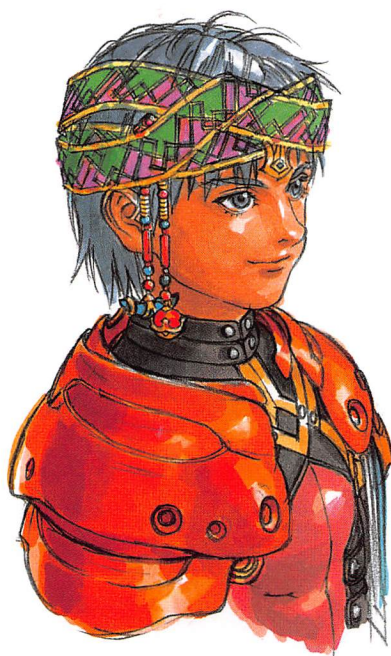
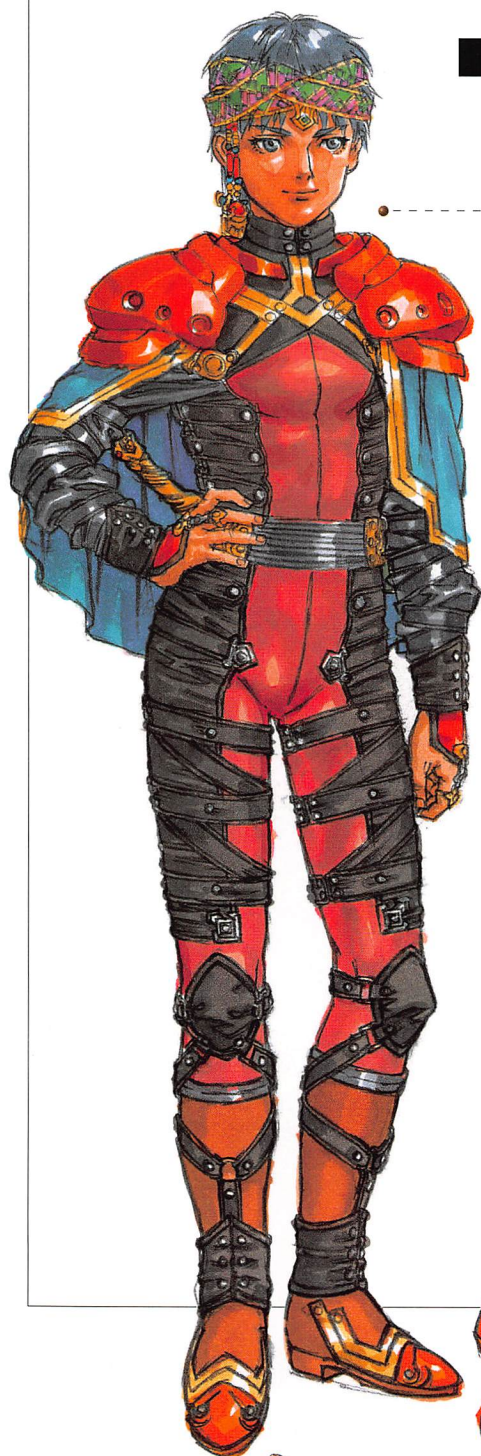
GAME ESTABLISHMENT

● Face Pattern

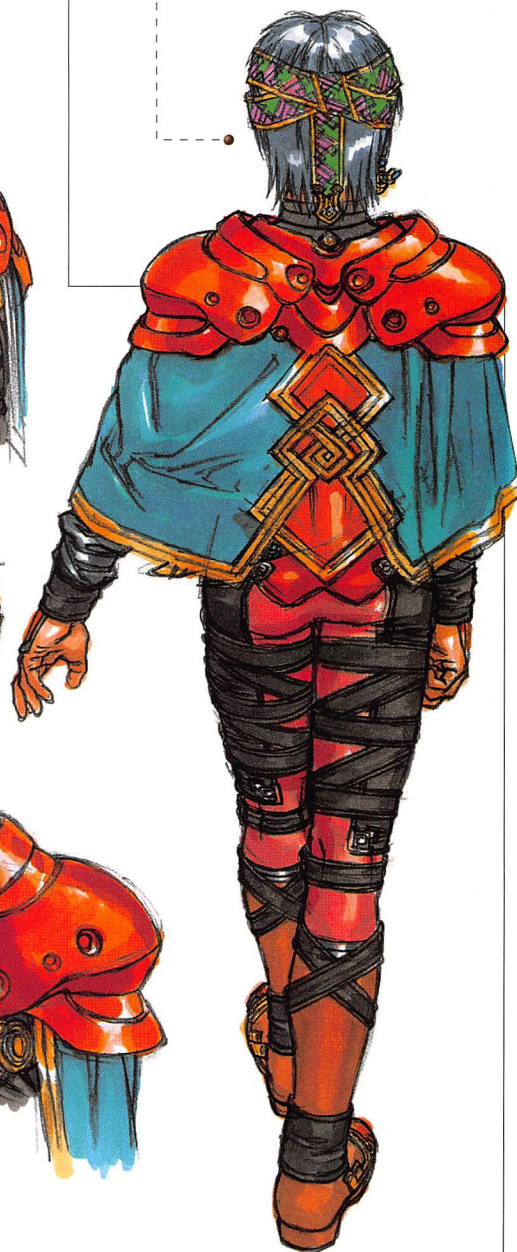
● Status Graphic



● Rough



Back



LOKI

トール

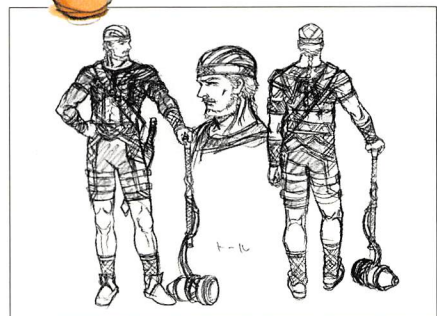
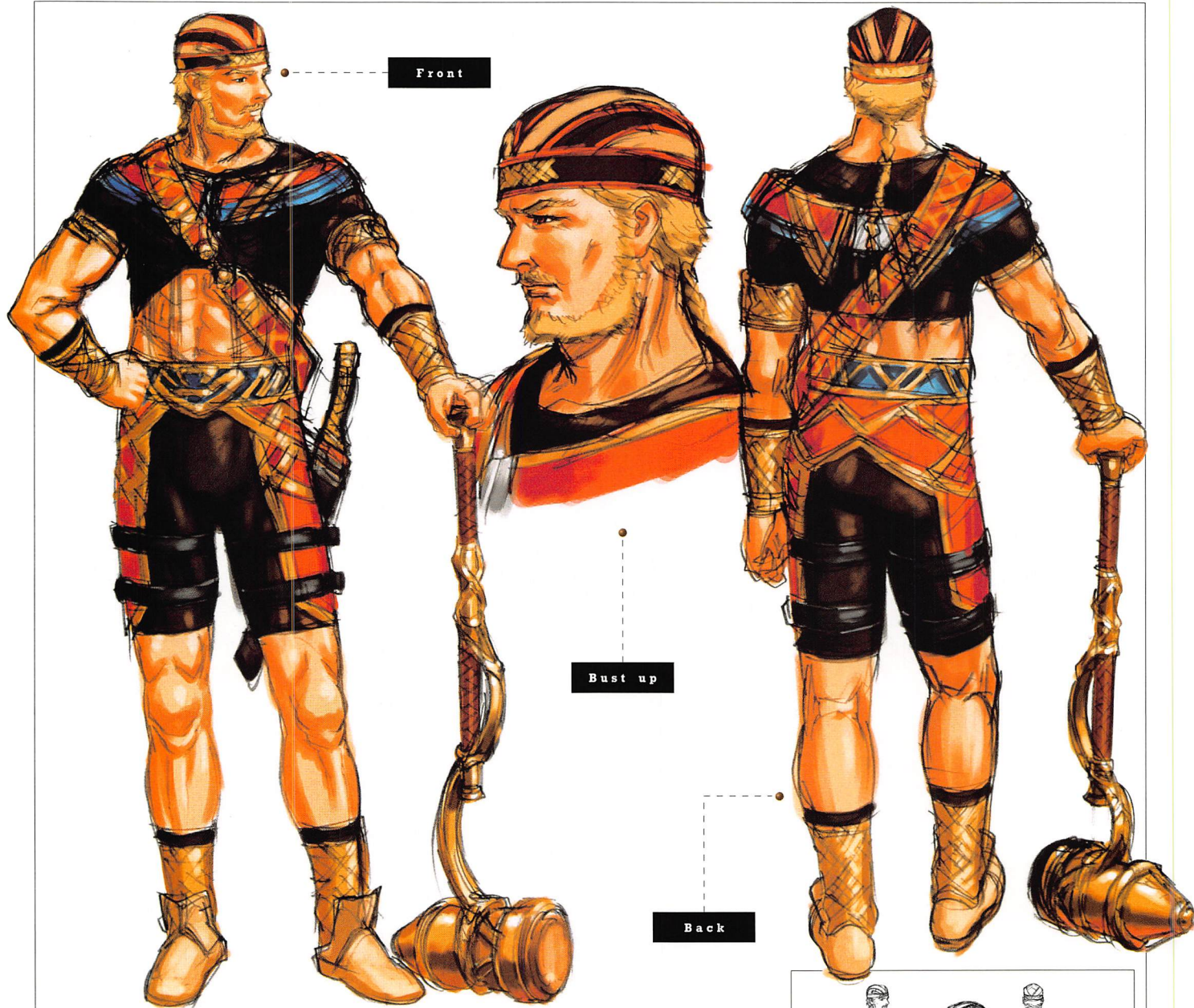
THOR

NATION・アース神族 BORN・ヴァルハラ SEX・男

DRAWN BY 吉成 鋼

GAME
ESTABLISHMENT

● Face Pattern



● Rough

THOR

チュール

TYR

NATION・アース神族 BORN・ヴァルハラ SEX・男

DRAWN BY 吉成 曜



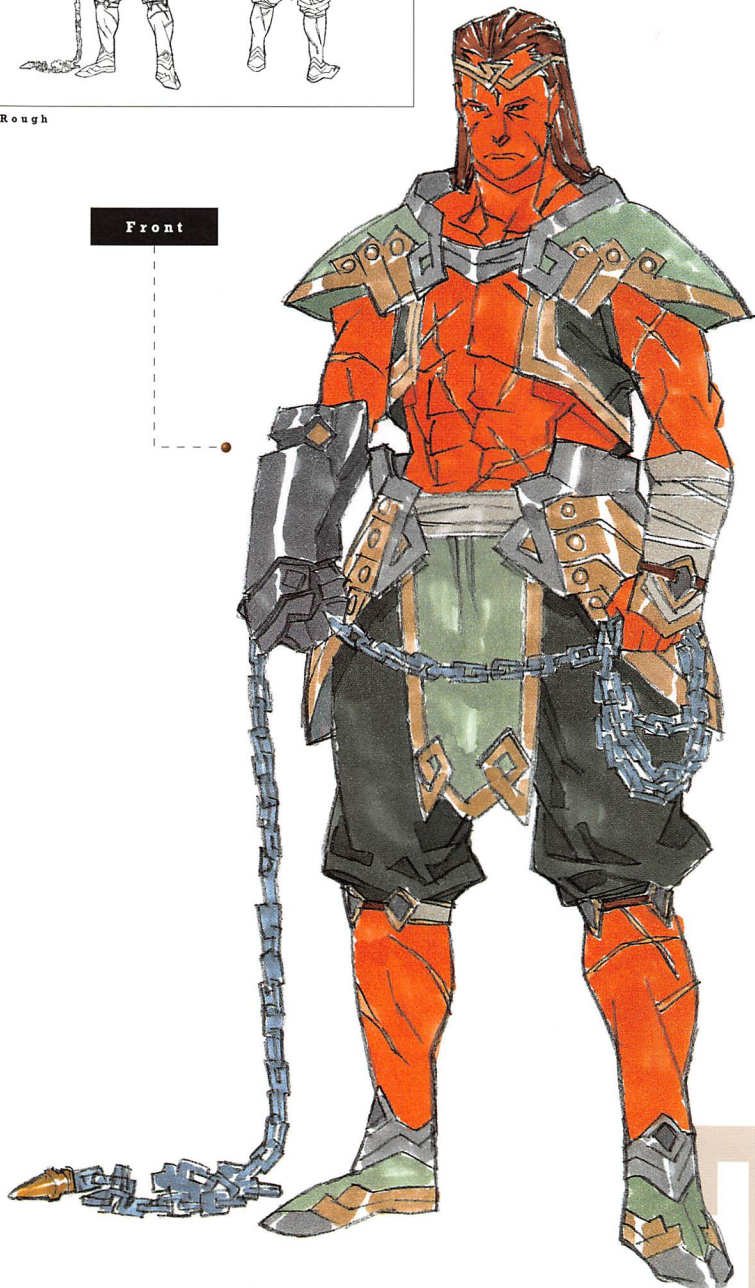
GAME
ESTABLISHMENT

● Face Pattern



● Rough

Front



Back



TYR

エイル

EIR

NATION・アース神族 BORN・ヴァルハラ SEX・女

DRAWN BY 吉成 曜

GAME
ESTABLISHMENT

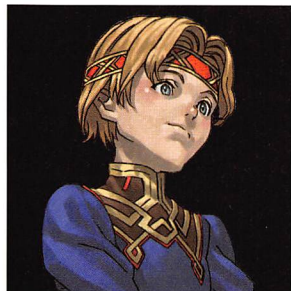
Face Pattern



ウル ULLUR

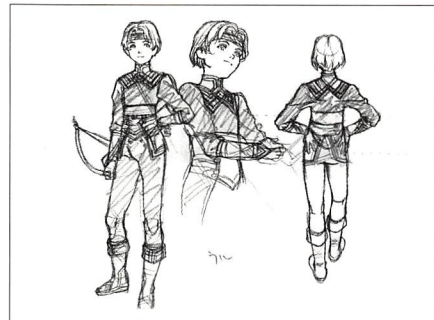
NATION アース神族 BORN ヴァルハラ SEX 男

DRAWN BY 吉成 鋼



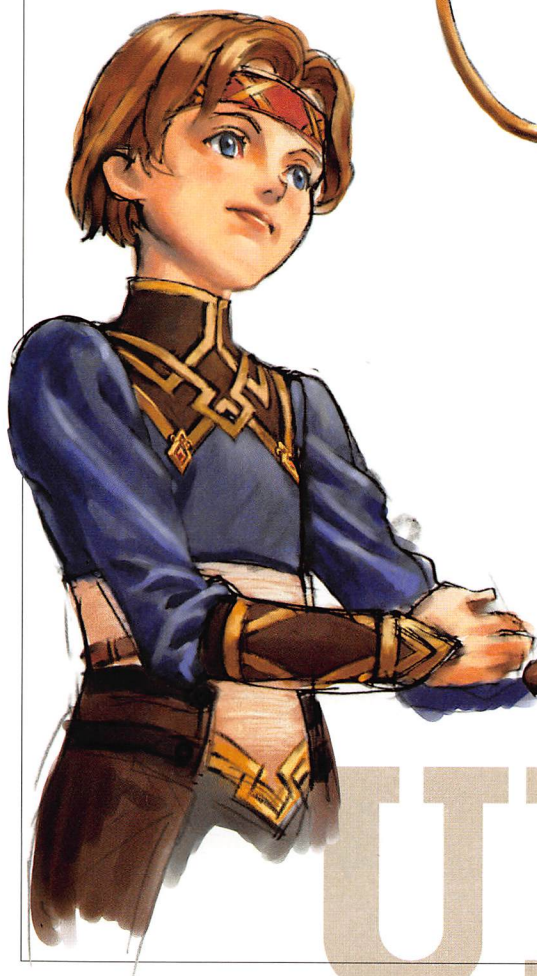
GAME
ESTABLISHMENT

● Face Pattern



● Rough

Waist up



Front



Back

ULLUR

ヴィザール

VIDAR

NATION・アース神族 BORN・ヴァルハラ SEX・男

DRAWN BY 吉成 鋼

GAME
ESTABLISHMENT

Face Pattern



Waist up

Shoulder



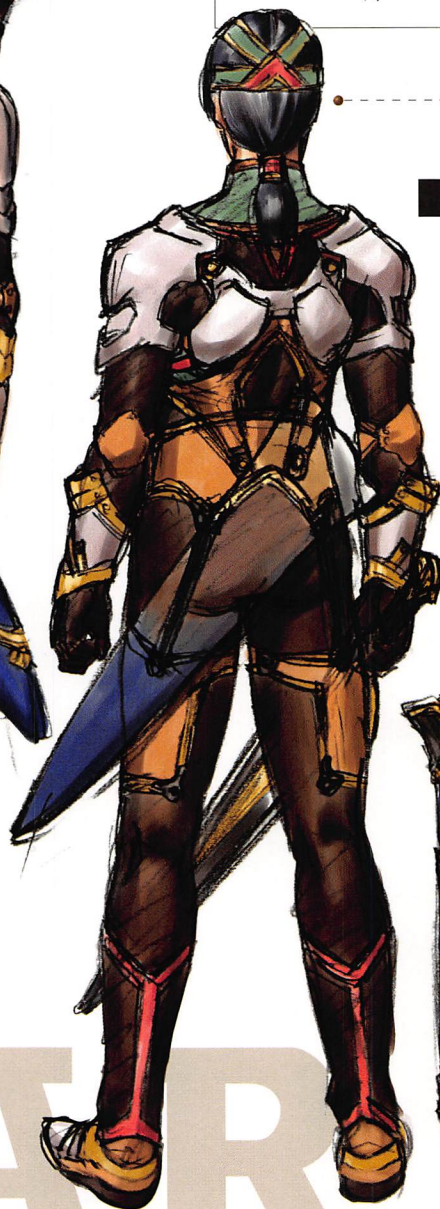
Rough

Back

Sword

Sheath

Front



VIDAR

ヘルモーズ

HERMODR

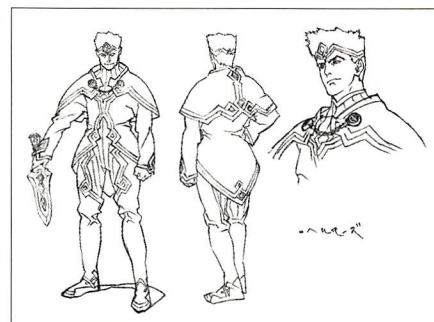
NATION アース神族 BORN ヴァルハラ SEX 男

DRAWN BY 吉成 曜



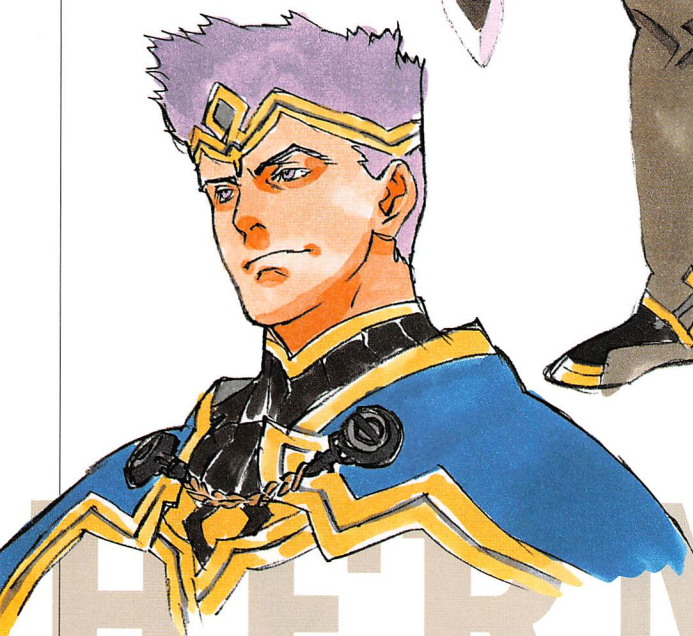
GAME
ESTABLISHMENT

●Face Pattern

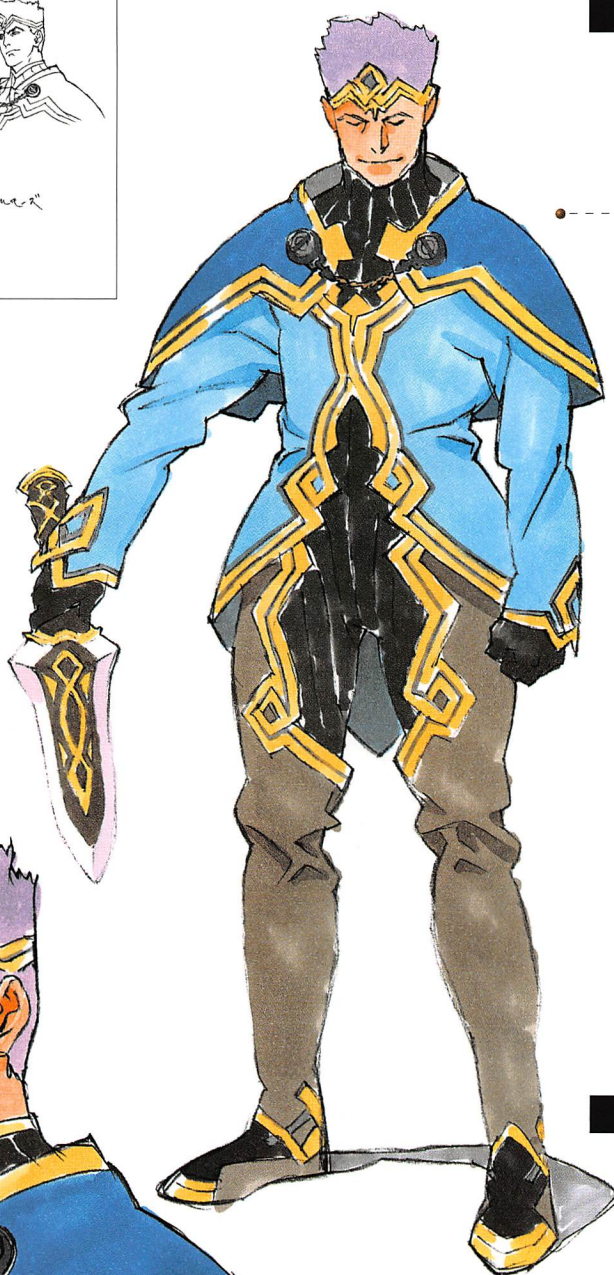


●Rough

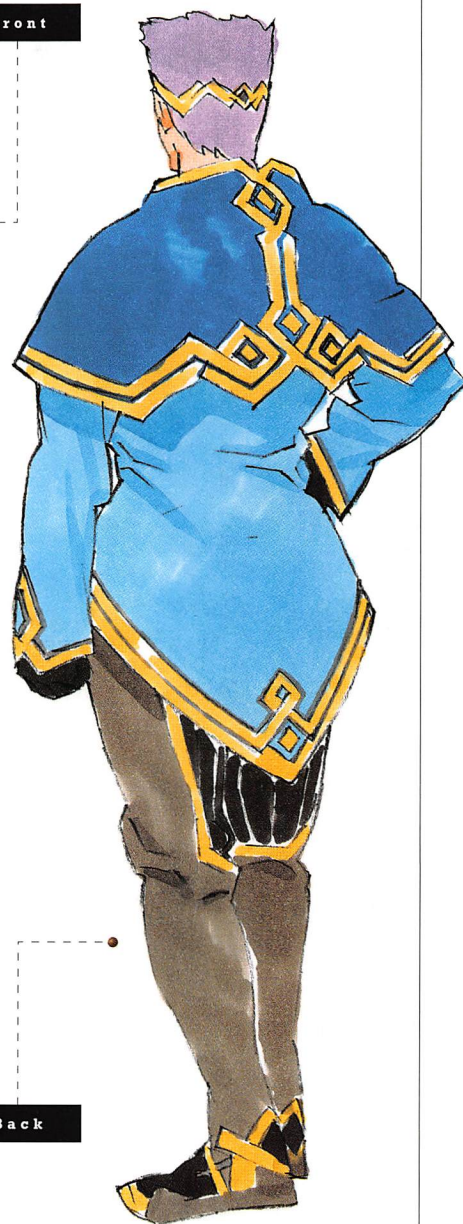
Bust up



Front



Back



HERMODR

ホズ HODUR

NATION・アース神族 BORN・ヴァルハラ SEX・男

DRAWN BY 吉成 鋼

GAME
ESTABLISHMENT

● Face Pattern



Face up

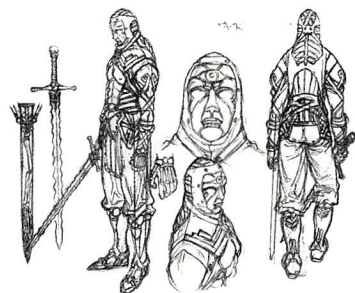
Front

Sword

Back

Bust up

Sheath



Rough ●

HODUR

スルト

SURT

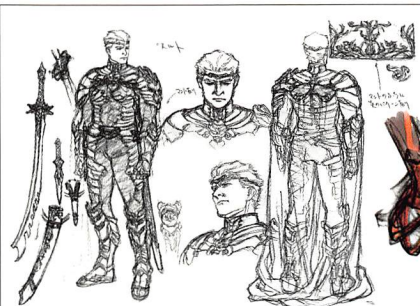
NATION・ヴァン神族 BORN・ヴァルハラ SEX・男

DRAWN BY 吉成 鋼

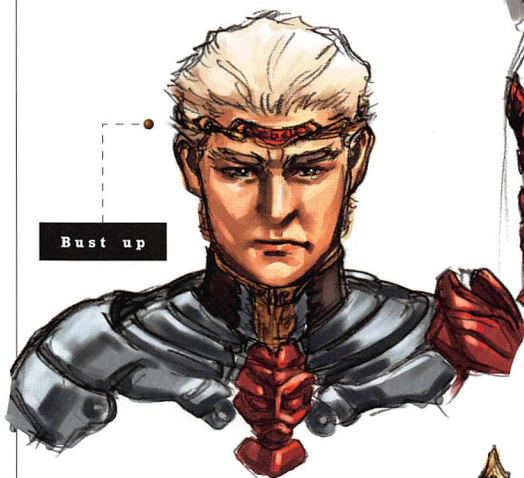


GAME
ESTABLISHMENT

● Face Pattern



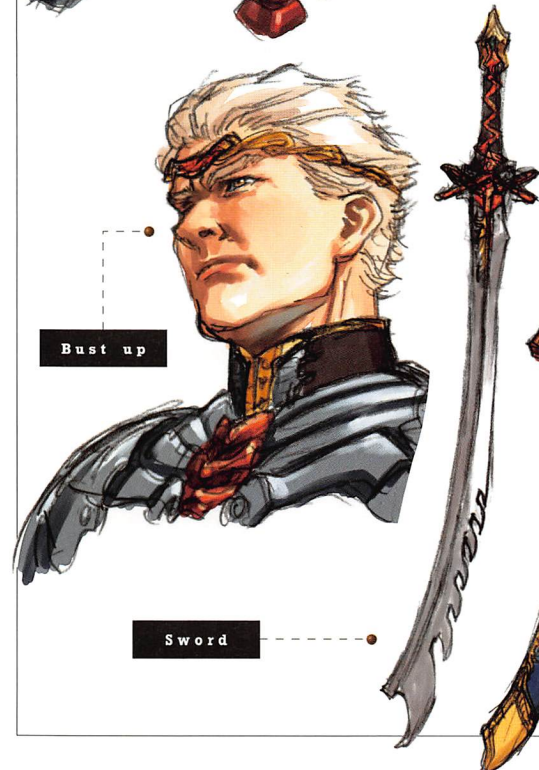
● Rough



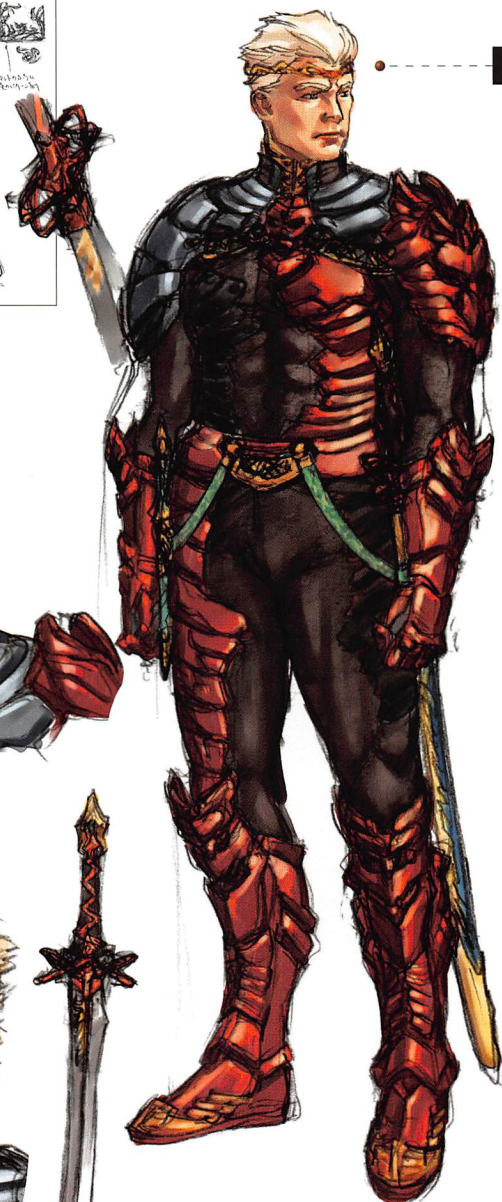
Bust up



Bust up



Sword



Front



Back

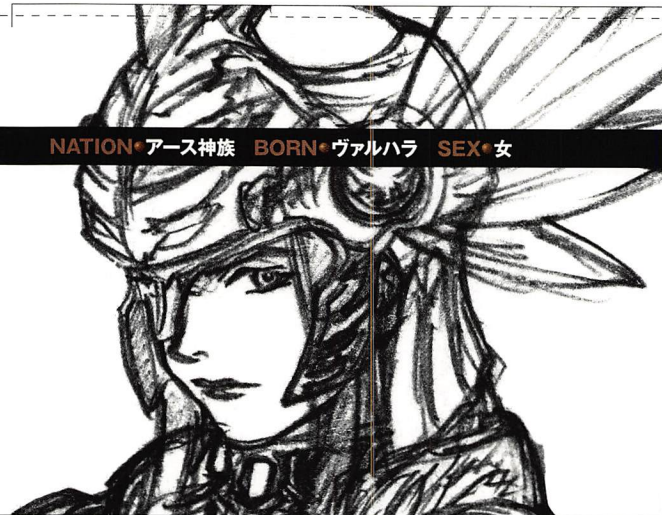


Sheath

Small
Sword



Case

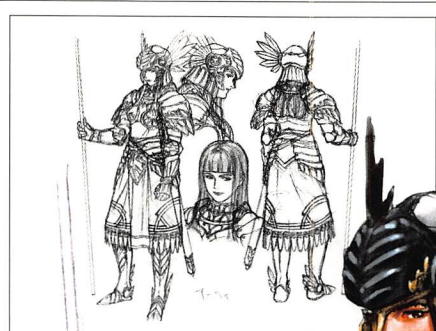
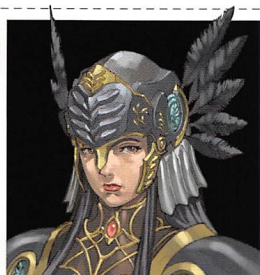
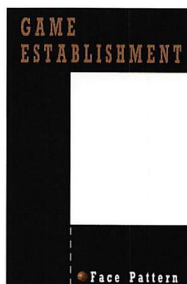


アーリー

EARLY

NATION・アース神族 BORN・ヴァルハラ SEX・女

DRAWN BY 吉成 鋼



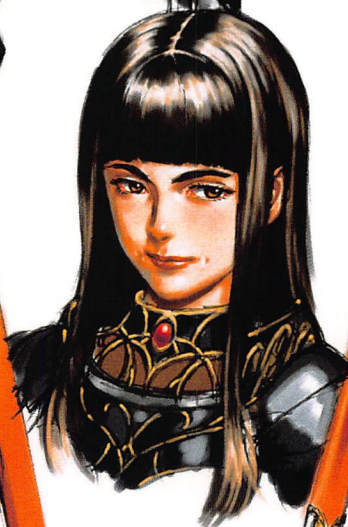
● Rough

Bust up

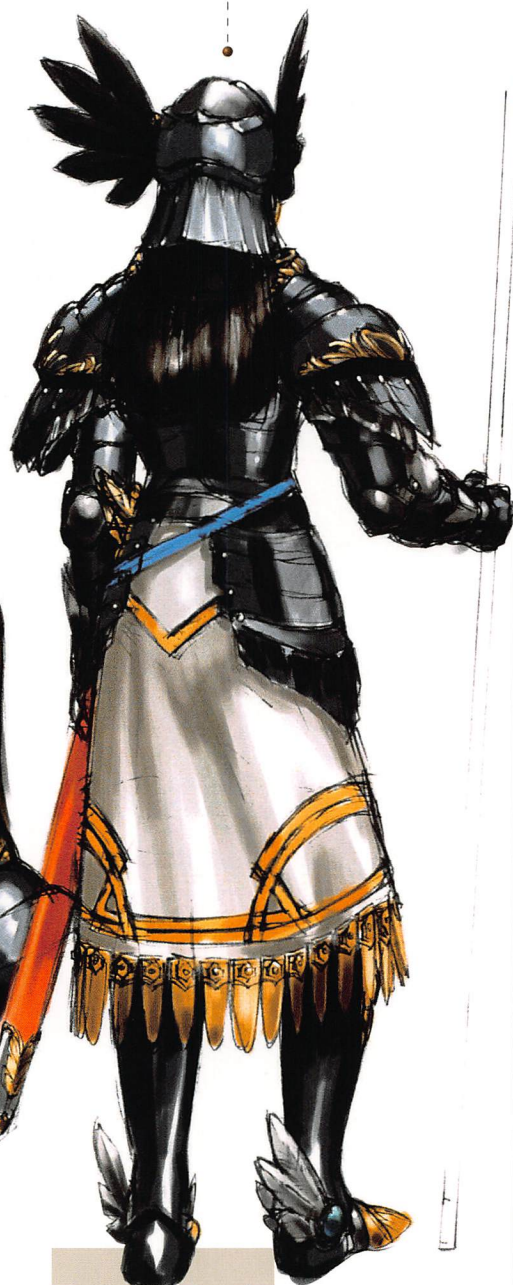
Back



Front



Bust up



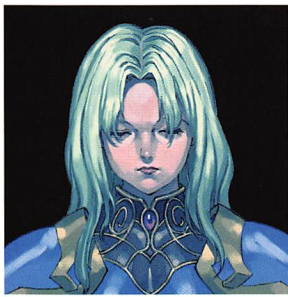
EARLY

シルメリア

SILMERIA

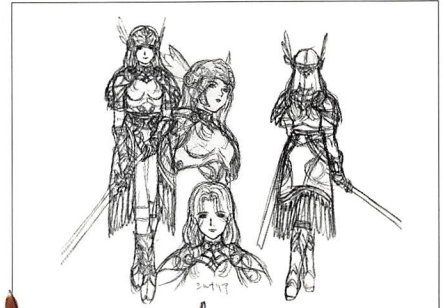
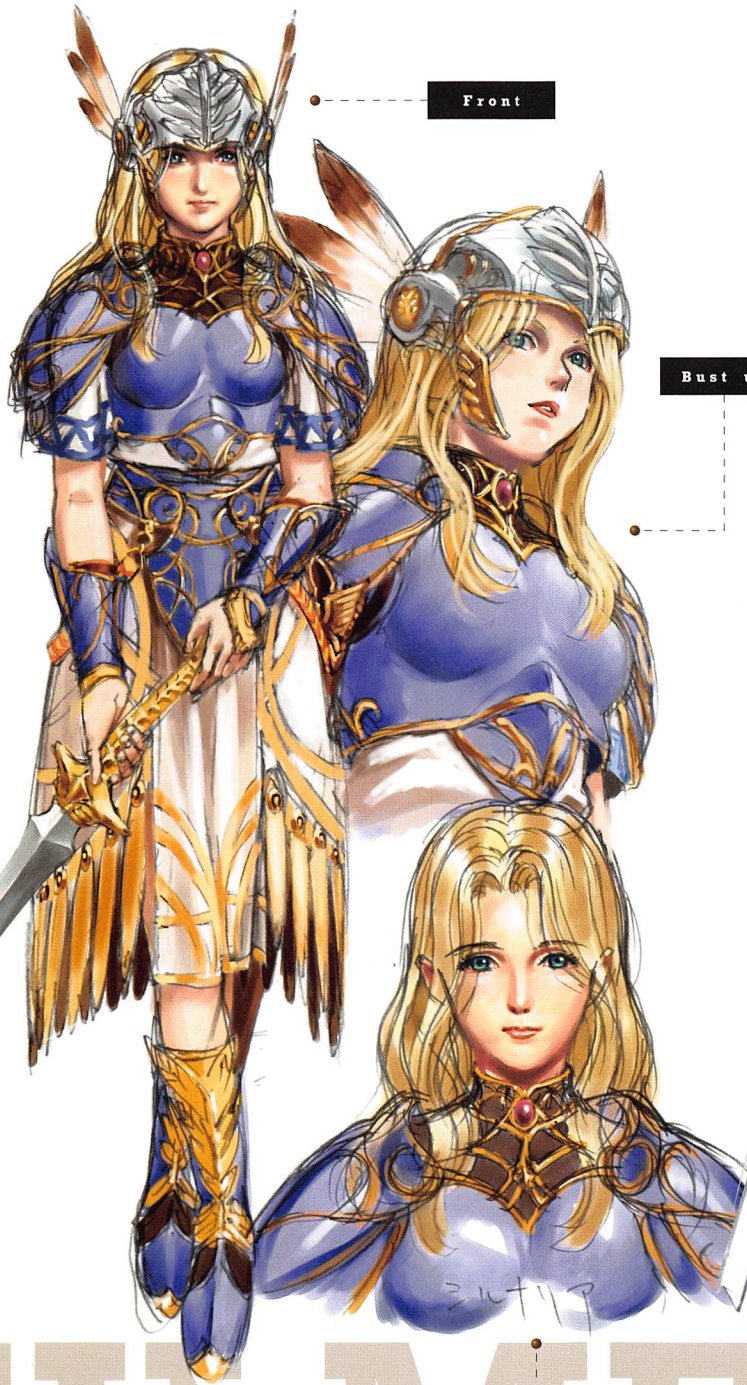
NATION・アース神族 BORN・ヴァルハラ SEX・女

DRAWN BY 吉成 鋼



GAME
ESTABLISHMENT

● Face Pattern



Rough ●



SILMERIA

ヘル HEL

NATION・アース神族 BORN・ヴァルハラ SEX・女

DRAWN BY 吉成 曜

GAME
ESTABLISHMENT

● Face Pattern



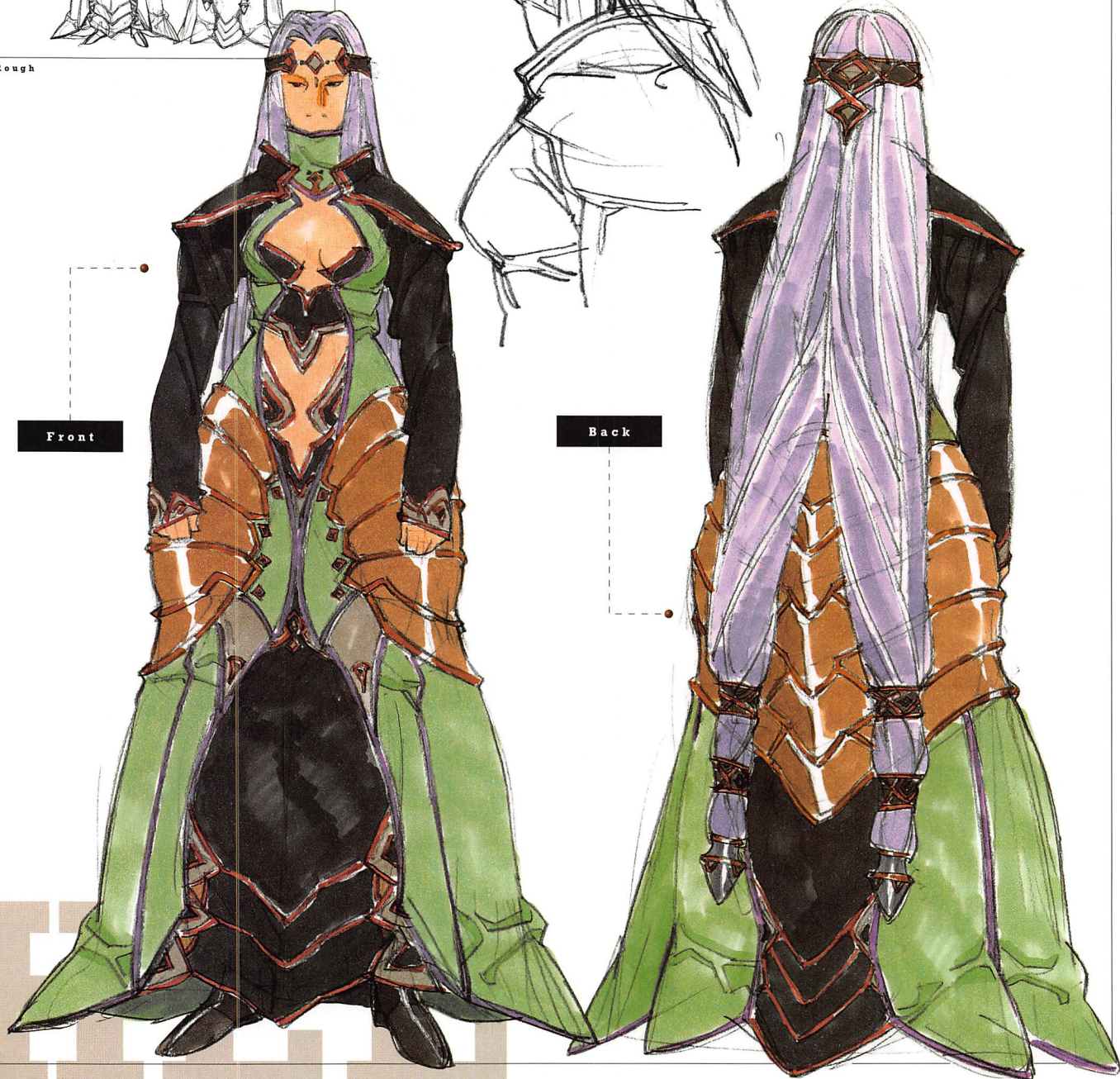
● Rough



Bust up

Front

Back



妖精 FAIRY

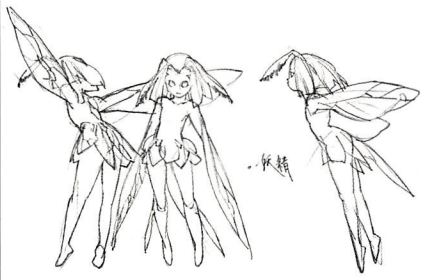
NATION・アース神族 BORN・ヴァルハラ SEX・女

DRAWN BY 吉成 曜

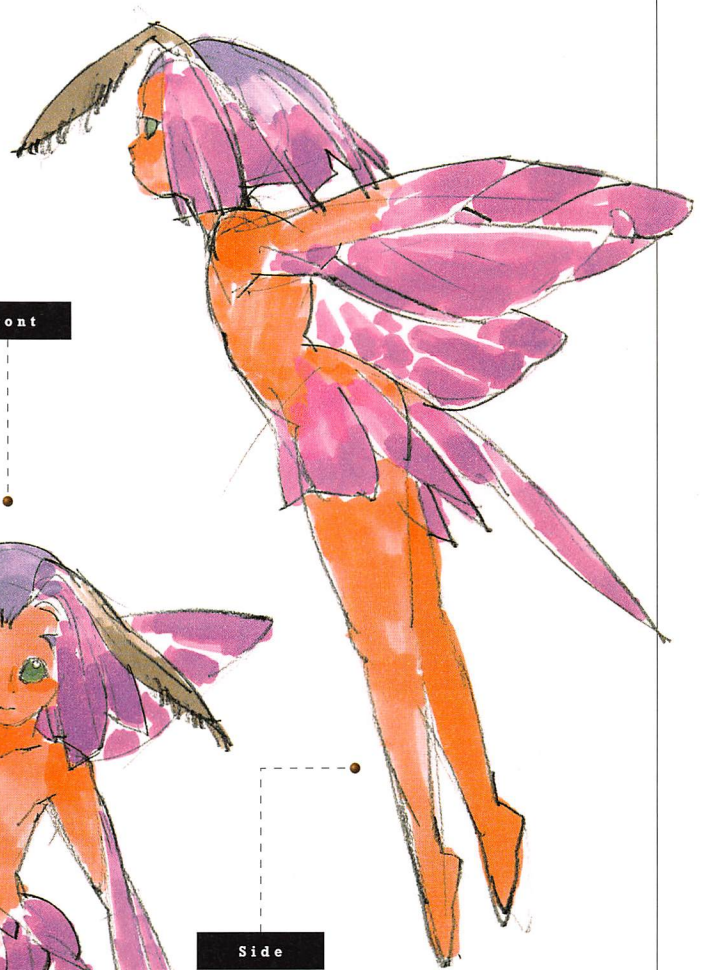


GAME
ESTABLISHMENT

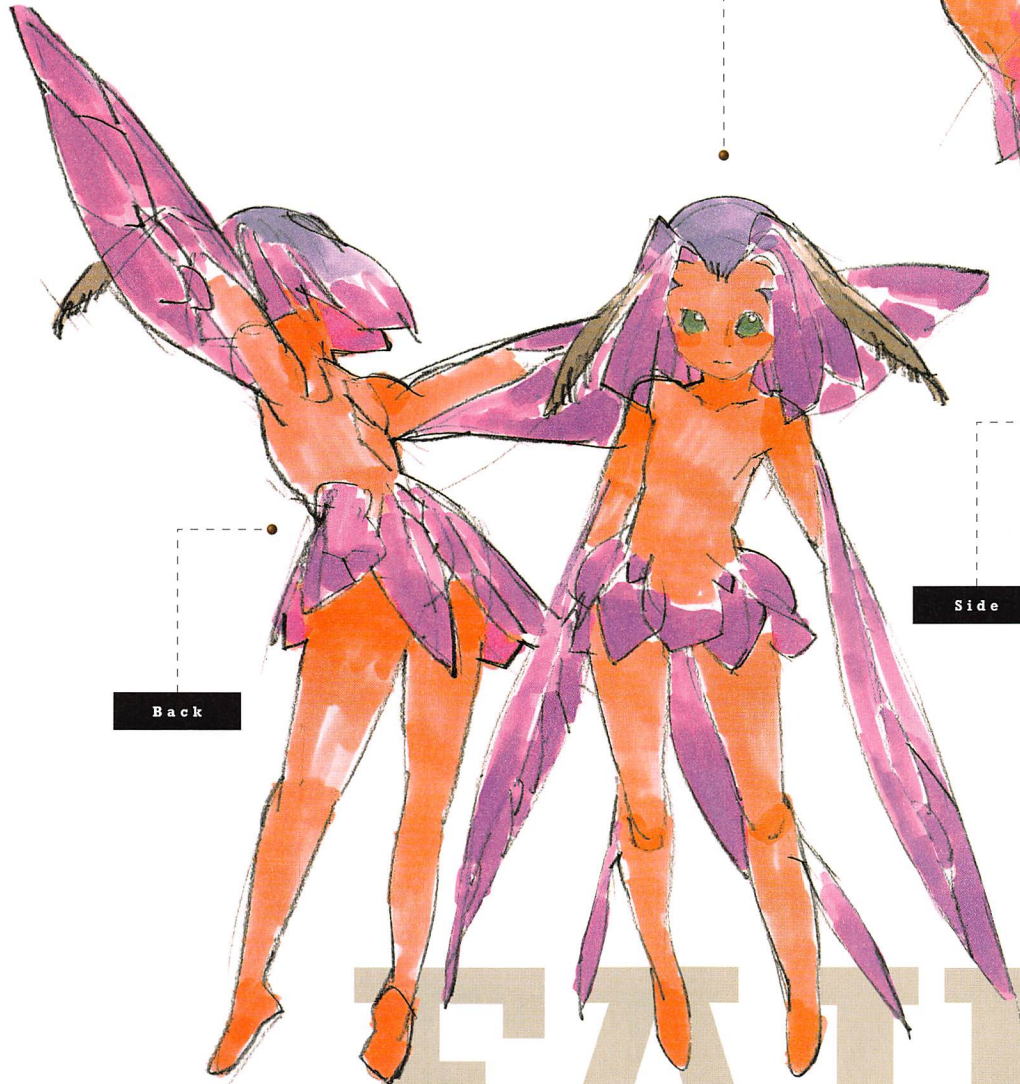
●Face Pattern



●Rough



Front



Side

Back

FAIRY

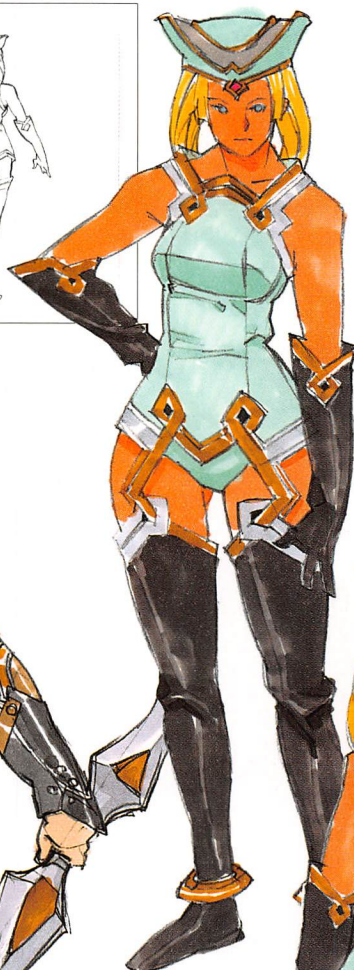
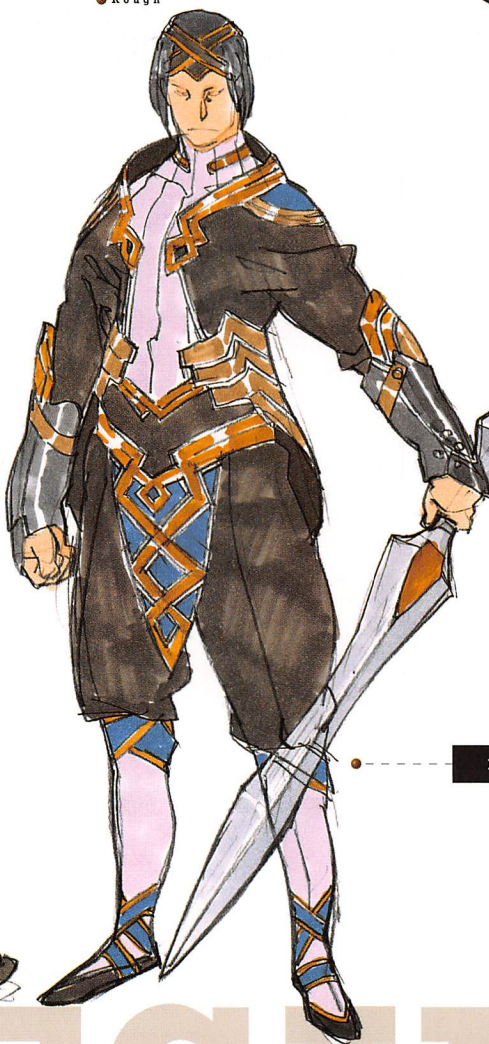
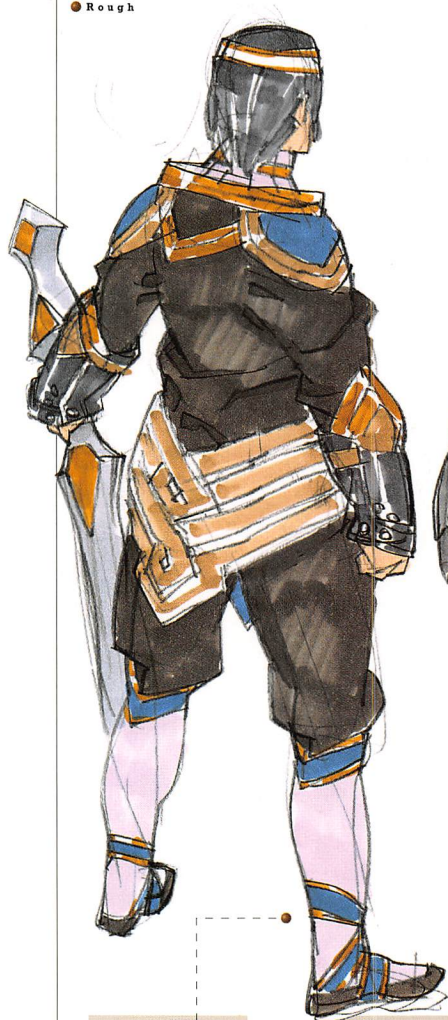
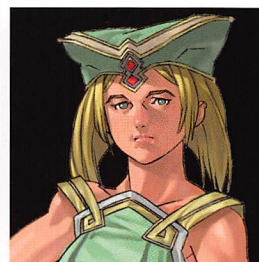
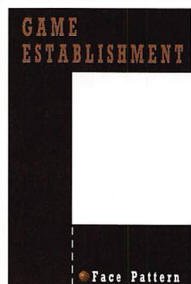


アース神族

AESIR

NATION アース神族 BORN ヴァルハラ SEX 男、女

DRAWN BY 吉成 曜



AESIR

ヴァン神族

VANIR

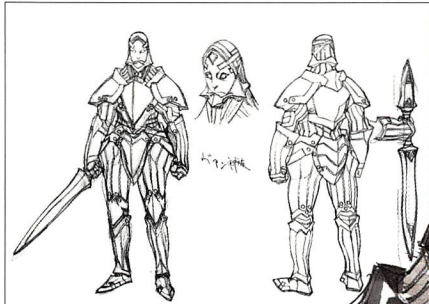
NATION ヴァン神族 SEX 不明

DRAWN BY 吉成 曜



GAME
ESTABLISHMENT

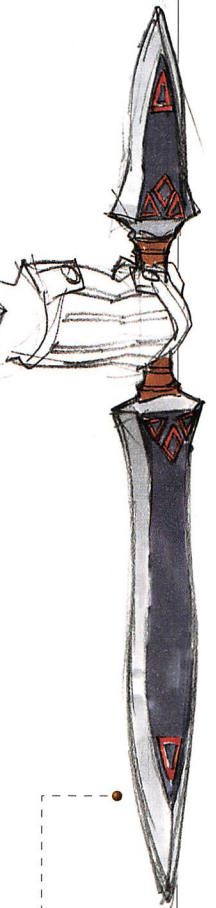
● Face Pattern



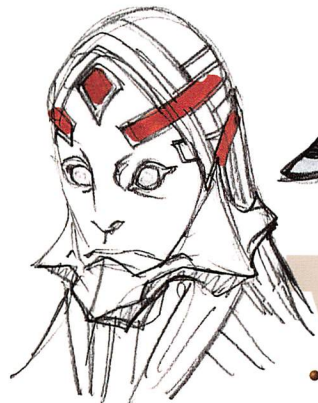
● Rough

Front

Back



Sword



Face up

VANIR

ブラチナの母 **ライア**

RELATION:
PLATINA, LUCIO

Face Graphic



ロイ

RELATION:
ALUZI, LAWFA

Face Graphic



アルトリア国王

RELATION:
GERALDO, ALUZI

Face Graphic



Rough

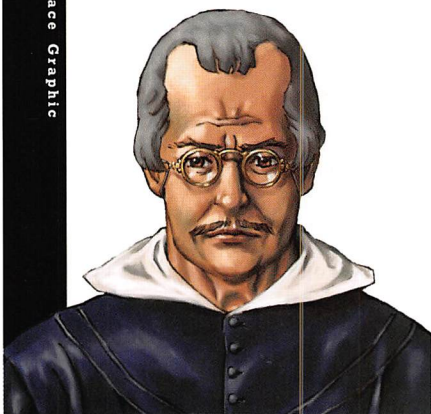


ロンベルト

RELATION:
GERALDO, ALUZI

Face Graphic

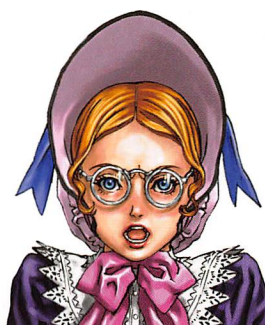
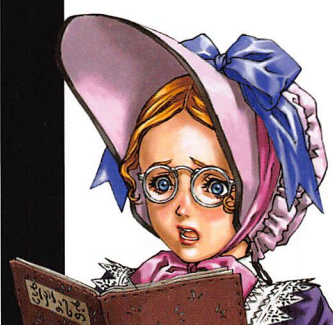
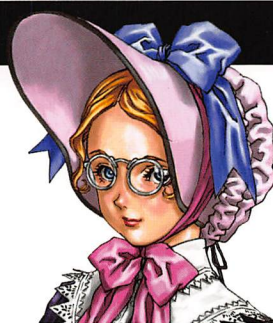
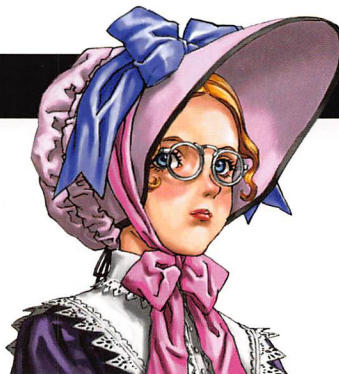
Face Graphic



アンジェラ

RELATION:
GERALDO, ALUZ

Face Graphic



依頼仲介人

RELATION:
ALUZI, BADLUCK

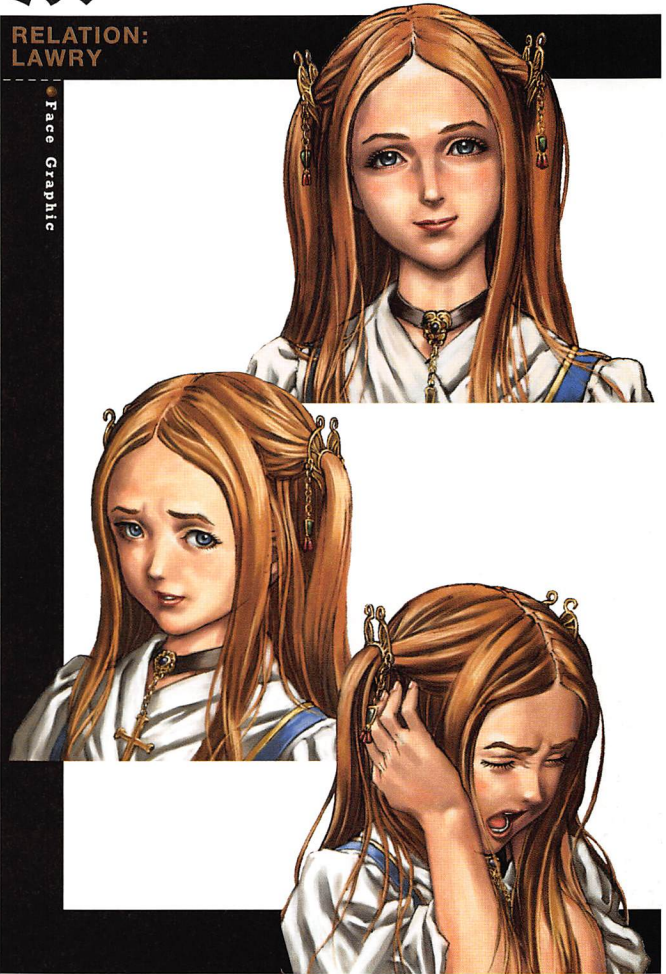
Face Graphic



ミリア

RELATION:
LAWRY

Face Graphic



騎士団長

RELATION:
ALUZI, LAWFA

Face Graphic



阿沙加

RELATION:
BELENUS

Face Graphic



マリア

RELATION:
BELENUS

Face Graphic



ベリナスの父

RELATION:
BELENUS

Face Graphic



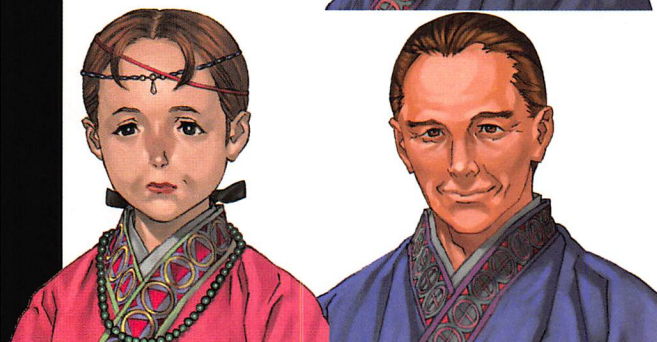
那々美の養父母

RELATION:
NANAMI

Face Graphic

養父

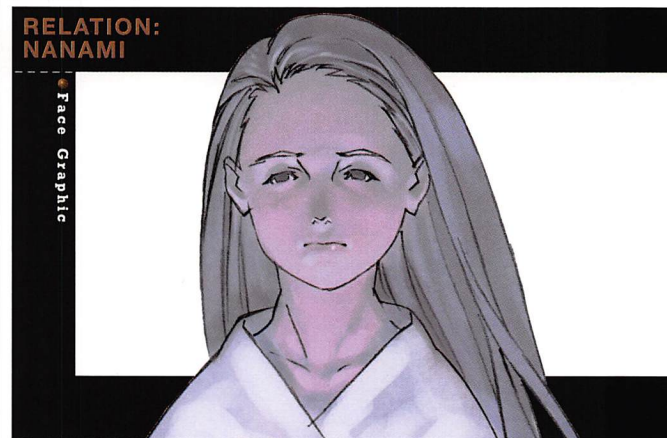
養母



美那代

RELATION:
NANAMI

Face Graphic



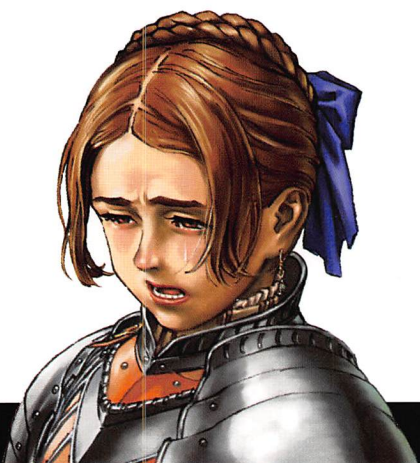
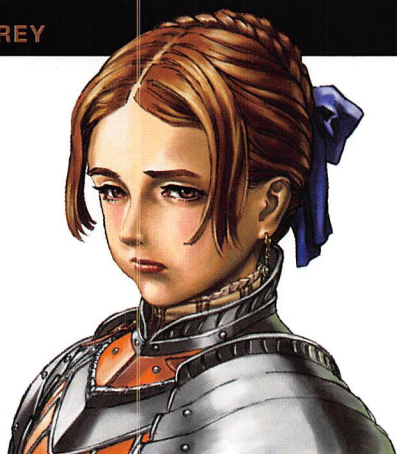
Rough



セリア

RELATION:
KASHELL, GREY

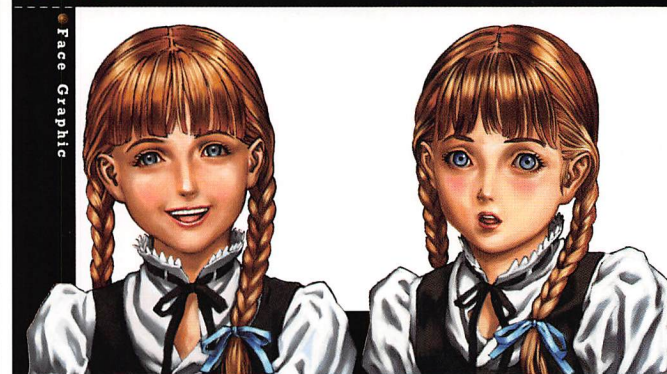
Face Graphic



カミール村の少女

RELATION:
KASHELL

Face Graphic



祭司

RELATION:
KASHELL

Face Graphic



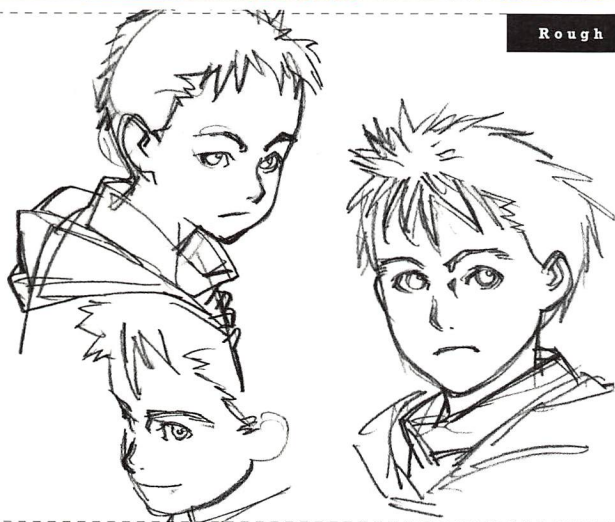
賦之

RELATION:
YUMEL

Face Graphic



Rough



賦之の父

RELATION:
YUMEL

Face Graphic



Rough



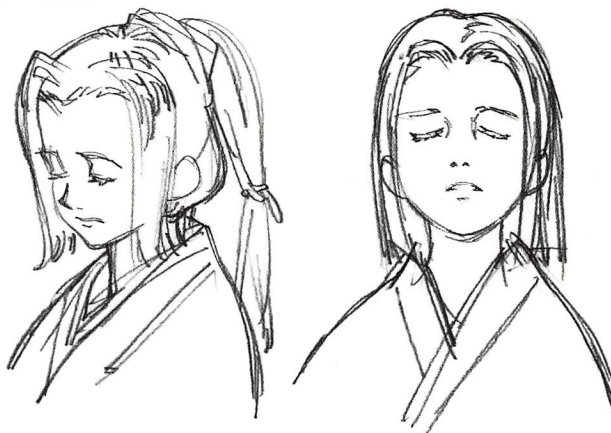
ギュンター

RELATION:
JAKELINUS

Face Graphic



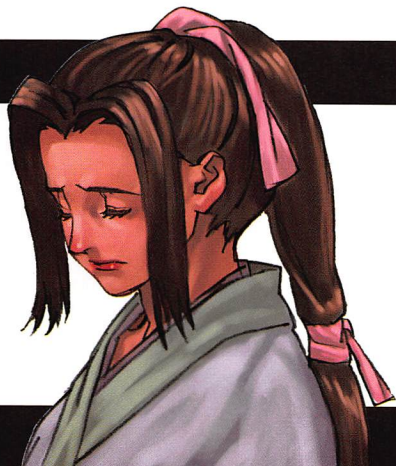
Rough



阿衣

RELATION:
JUNG

Face Graphic



クレア

RELATION:
LUCIO

Face Graphic



Rough



バレン

RELATION:
LUCIO

Face Graphic



Rough



ラスティ

RELATION:
LUCIO

Face Graphic



Rough



ドルチェ

RELATION:
LUCIO

* Face Graphic



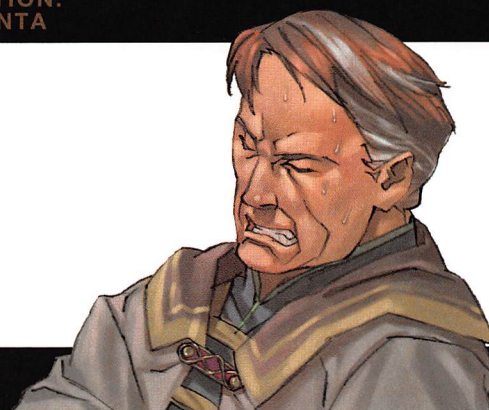
Rough



ロレンタの夫

RELATION:
ROLENTA

* Face Graphic



Rough



使い魔

RELATION:
ROLENTA, LIZARD VALETH

* Face Graphic



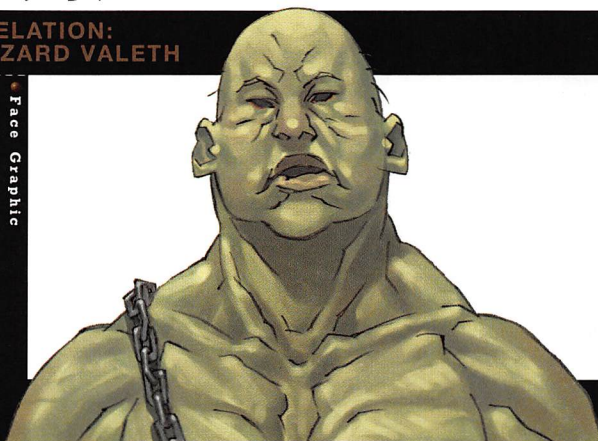
Rough



ベリオン

RELATION:
LIZARD VALETH

* Face Graphic



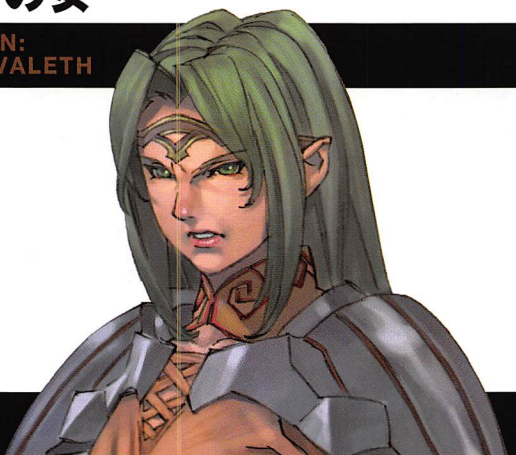
Rough



エルフの女

RELATION:
LIZARD VALETH

Face Graphic



J.D.ウォルス

RELATION:
JEYAL

Face Graphic



Rough



アリューゼ&メルティーナ

RELATION:
LIZARD VALETH

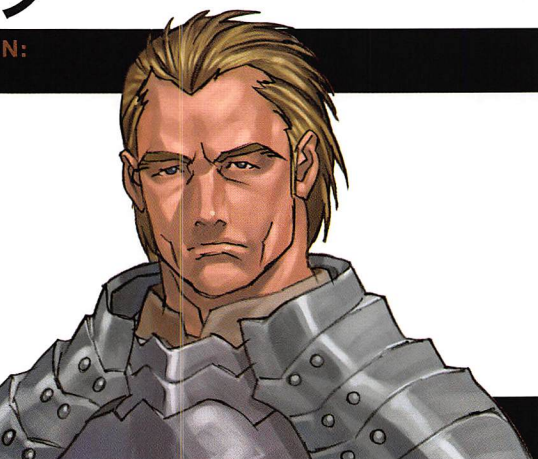
Face Graphic



ファーン

RELATION:
JEYAL

Face Graphic



Rough



マグナス

RELATION:
JEYAL

Face Graphic



Rough



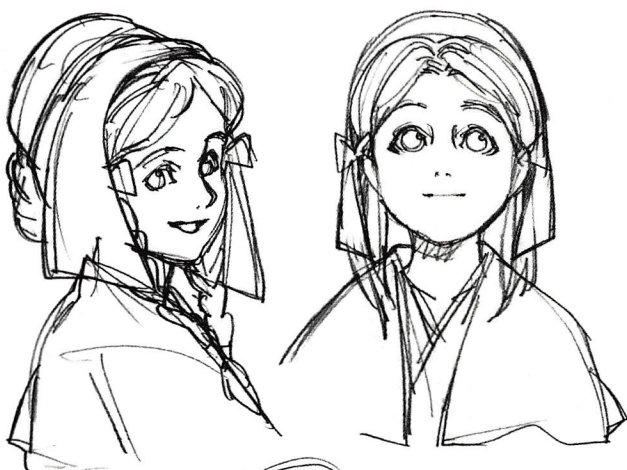
レミア

RELATION:
GREY

* Face Graphic



Rough



ジーナ

RELATION:
BADLUCK

* Face Graphic



Rough



蘇芳の上官

RELATION:
SUO, SHIHO

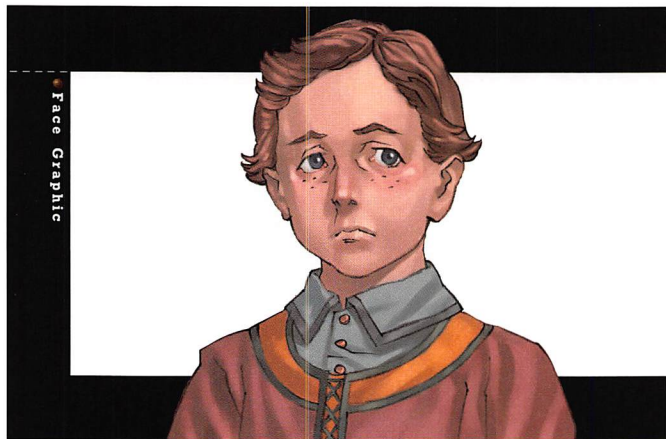
* Face Graphic



Rough



汎用少年



汎用少女



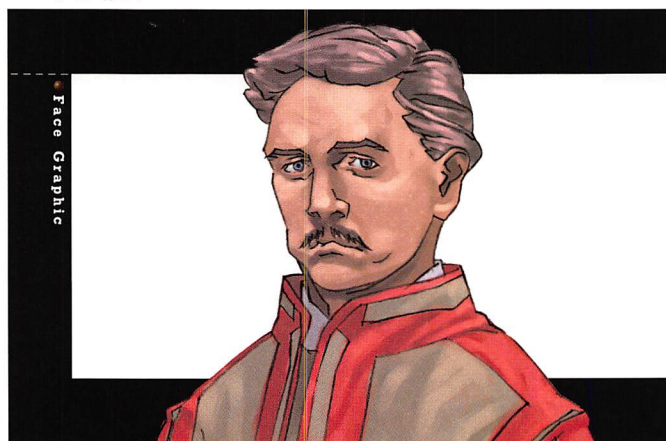
汎用若者



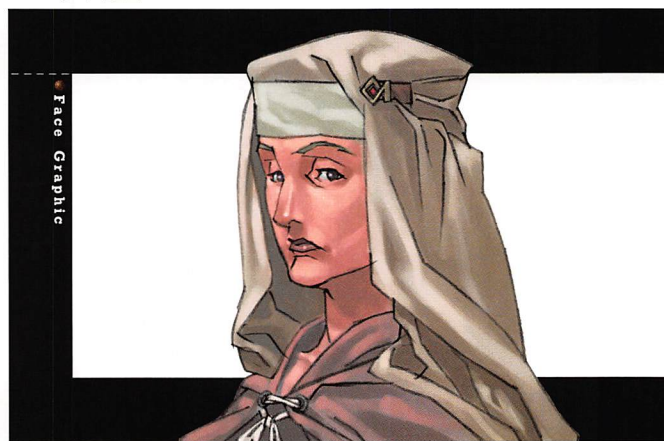
汎用娘



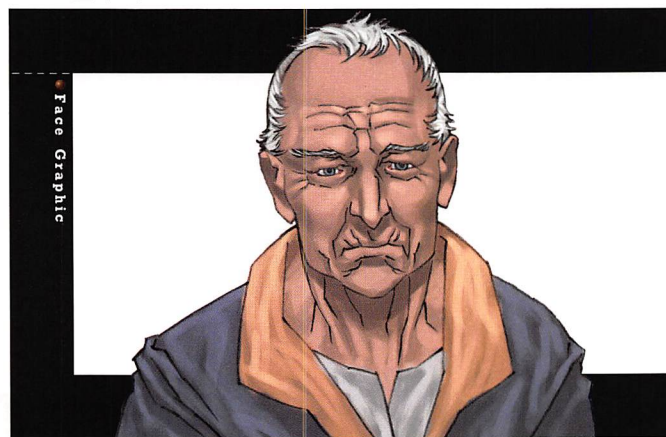
汎用男性



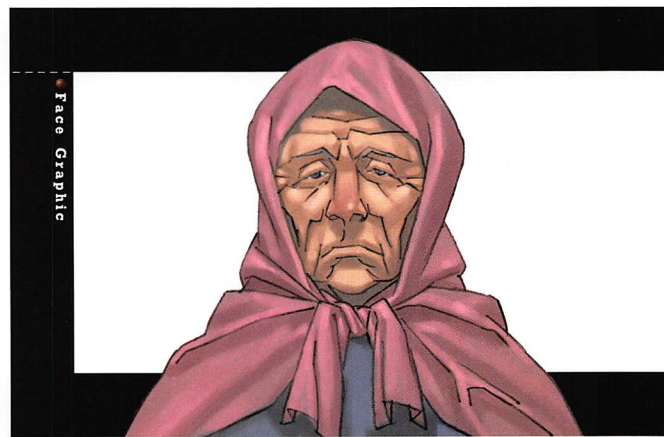
汎用女性



汎用老人



汎用老女



汎用 倭人若者



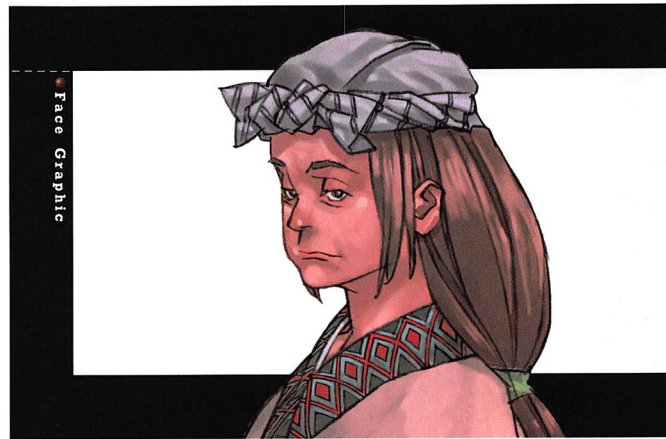
汎用 倭人娘



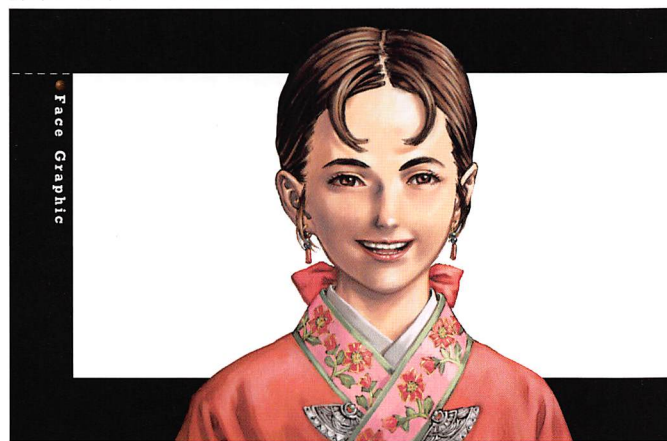
汎用 倭人男性



汎用 倭人女性



倭人ウエイトレス



倭人コック長



汎用 騎士



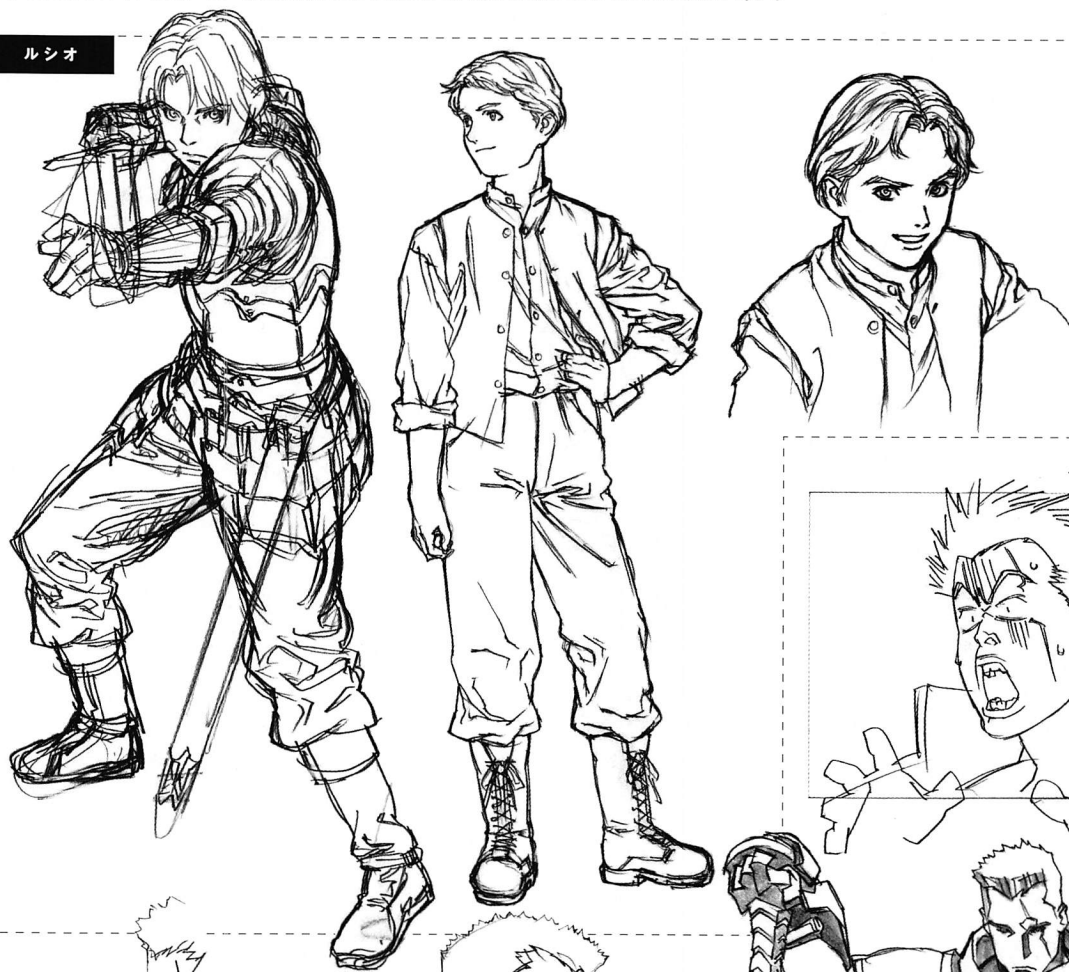
First Plot | 初期稿紹介 |

一握りの完成作の下に眠る、幾多の試行錯誤。

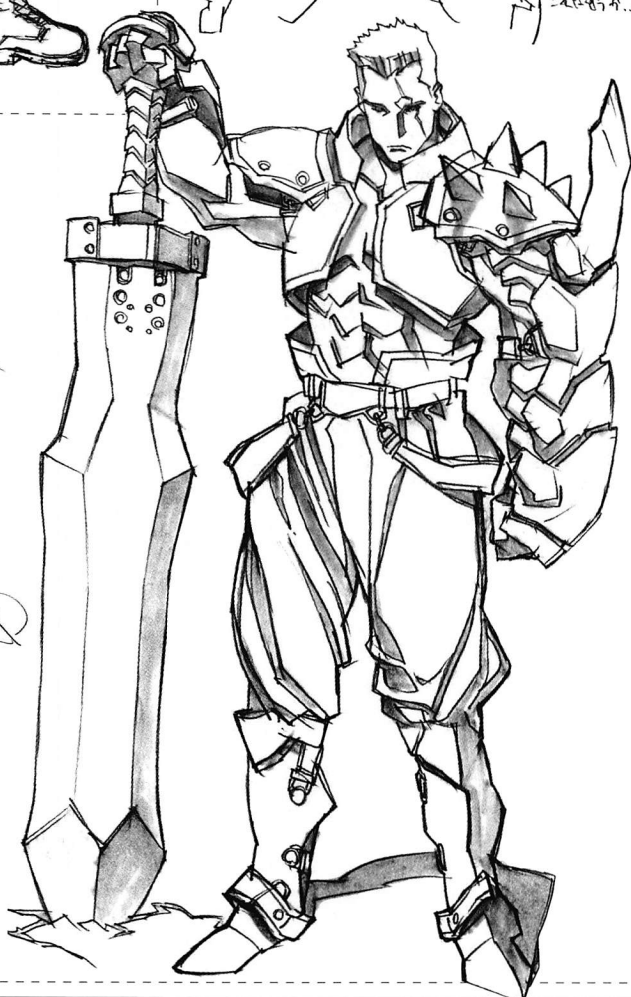
この「ヴァルキリープロファイル」のキャラクターにも、完成を目指す過程で消えていった無数のデザインや下絵が存在する。

それを知ること、吉成 鋼・曜氏が創り出す世界に、より深く迫ることができるにちがいない。

ルシオ



アリューゼ



ALUZI

LIZARD VALETH

レザード・ヴァレス

レザード・ヴァレス

レザード髪型
改良

おやがやがやが

レザードヴァレス

レザードヴァレス

メルティナ

メルティナ

MELTINA

メルティナ

First Plot | 初期稿紹介 |

GERALDO

ジェラード
(アンジェラ)

Book of Art (S) 115



ジェラード

ア=ジエラ

P.90
P.104
P.109
P.114

ファッションの歴史 P.114

ライトスグアーゼー P.25



BOOK OF ART

ファッションの歴史 P.51 P.122

P.145

P.146

7-シェ P.19

P.29

ライトスグアーゼー P.5

ペリナス



ペリナス

ア=ジエラ

酒場や中々外を歩いている
カーブス

6 カラ

後で改訂版を出す



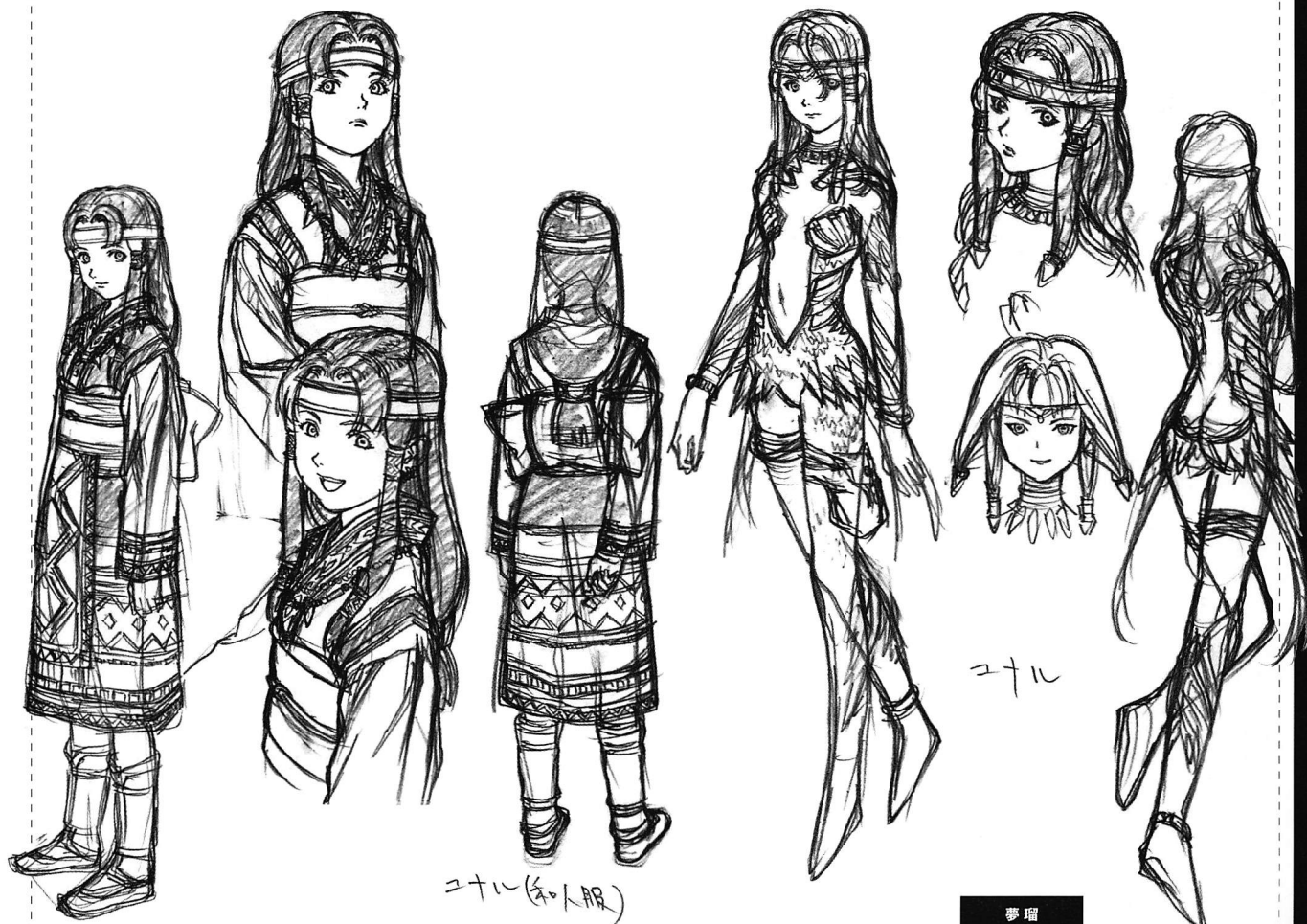
KASHELL

カシエル



那々美

NANAMI



ユメル (和服)

夢瑠

YUMEL

First Plot | 初期稿紹介

● JUNG

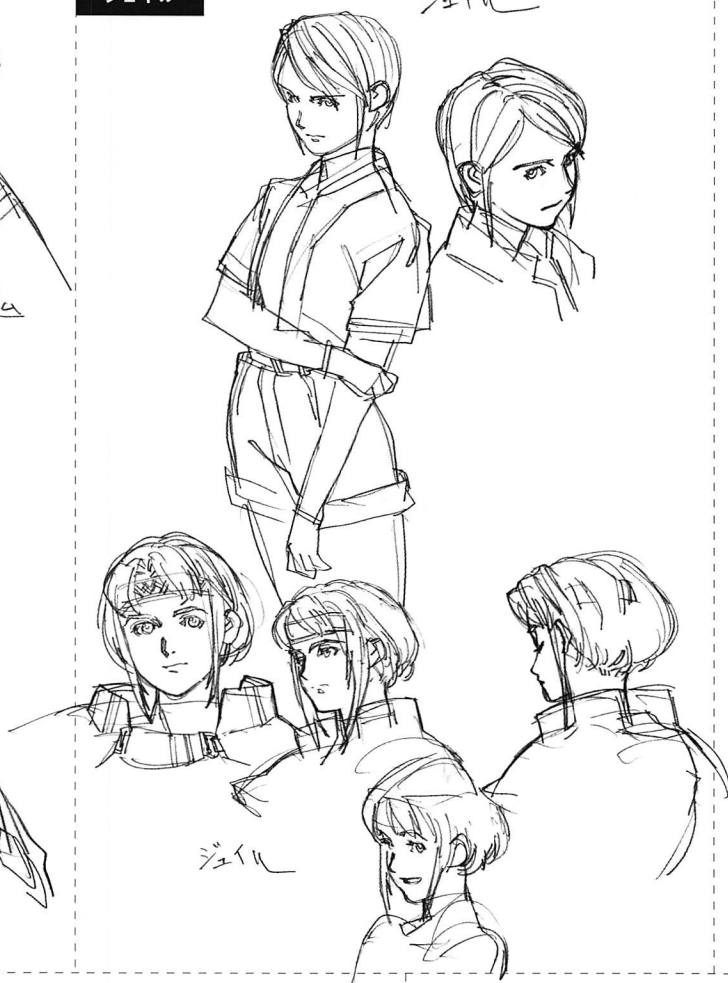
洵(鬼)



● JEYAL

ジェイル

ジェイル



グレイ



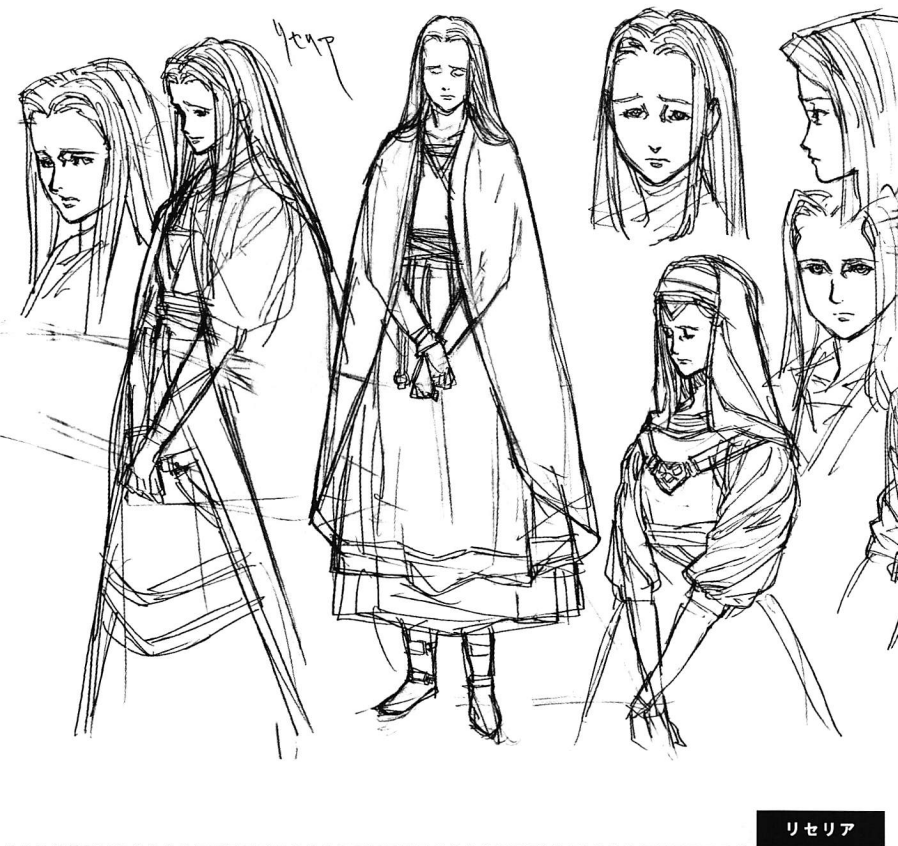
ロレンタ

● ROLENTA



BADLUCK

バドラック



リセリア

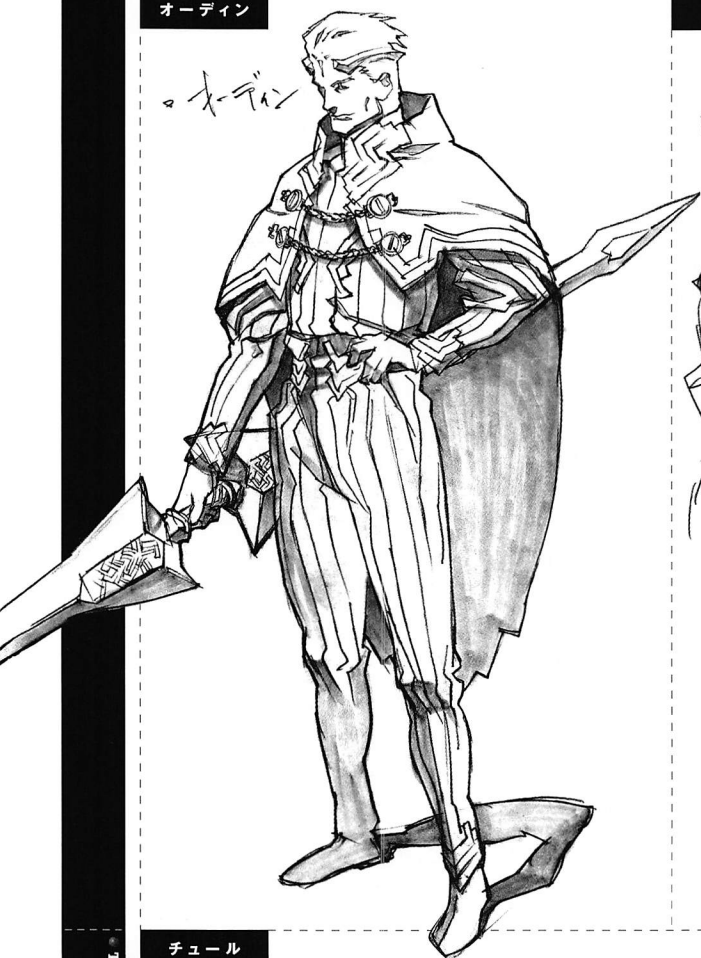
LISERIA

First Plot | 初期稿紹介 |

ODIN

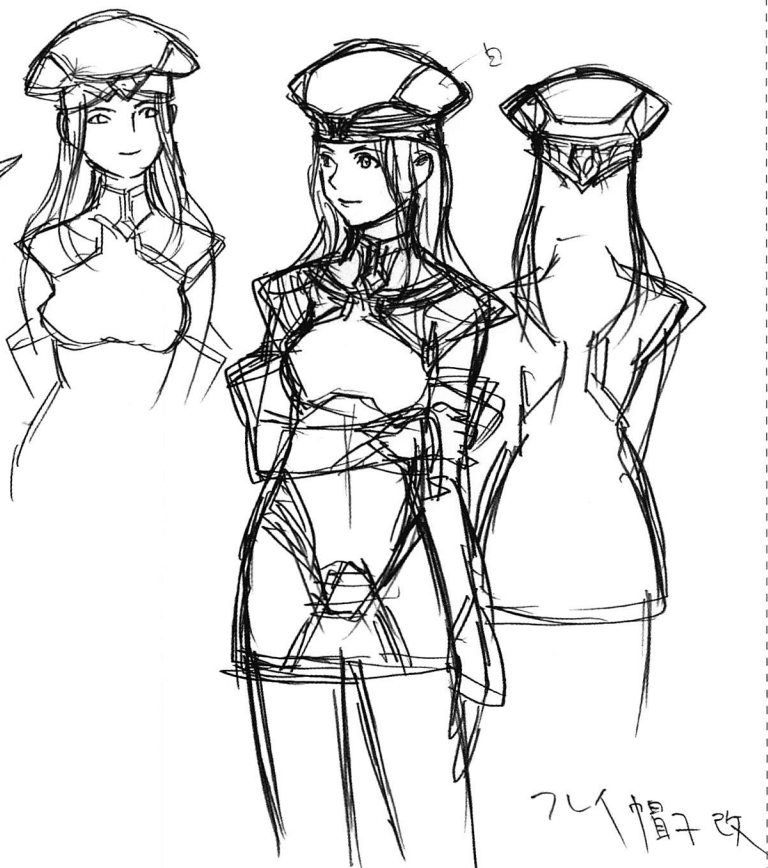
オーディン

オーディン



FREY

フレイ



フレイ帽子改

チユール



チユール



ヘルモーズ

ヘルモーズ

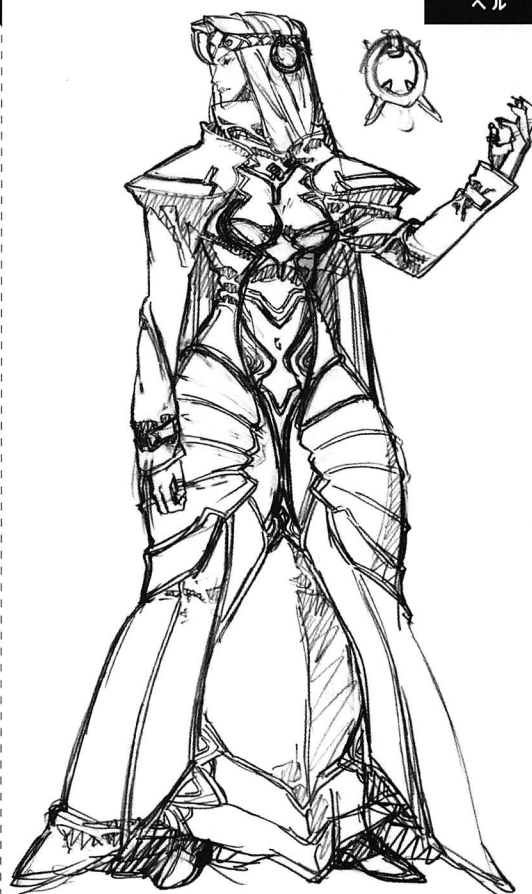
HERMODR

BAMUTH

ブラムス

ヘル

HEL



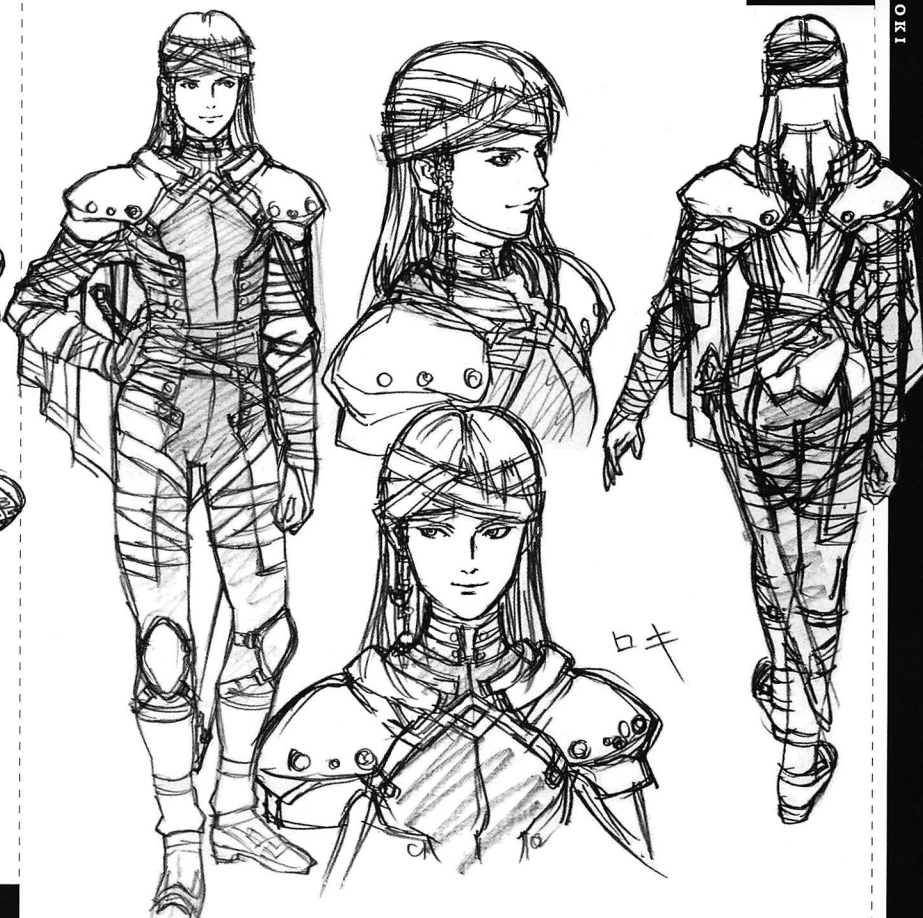
ロキ

LOKI



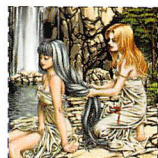
エイル

EIR



ロキ

出展一覧



6-7P



8-9P



10-11P



12-13P



14-15P



16-17P



18P



19P



20P



21P-a



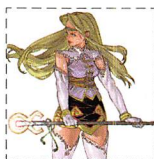
21P-b



22P-a



22P-b



22P-c



23P-a



23P-b



24P-a



24P-b



25P-a



25P-b



26P-a



26P-b



27P-a



27P-b



28P-a



28P-b



28P-c



29P-a



29P-b



30P-a



30P-b



31P-a



31P-b



32P-a



32P-b

6-7P

吉成 鋼 描き下ろし

8-9P

吉成 鋼 描き下ろし

10-11P

吉成 鋼 描き下ろし

12-13P

吉成 鋼 描き下ろし

14-15P

吉成 鋼 描き下ろし

16-17P

吉成 鋼 描き下ろし

18P

小説「ヴァルキリープロファイル」上巻表紙／角川春樹事務所

吉成 鋼

19P

小説「ヴァルキリープロファイル」上巻口絵／角川春樹事務所

吉成 鋼

20P

週刊ザ・プレイステーション グリーティングカード／ソフトバンク パブリッシング

吉成 鋼

21P-a

ヴァルキリープロファイル コンプリートガイド／エンターブレイン

吉成 鋼

21P-b

ヴァルキリープロファイル コンプリートガイド／エンターブレイン

吉成 鋼

22P-a

ヴァルキリープロファイル コンプリートガイド／エンターブレイン

線画:吉成 鋼/ペイント:吉成 曜

22P-b

ヴァルキリープロファイル コンプリートガイド／エンターブレイン

吉成 曜

22P-c

ヴァルキリープロファイル コンプリートガイド／エンターブレイン

吉成 曜

23P-a

ヴァルキリープロファイル コンプリートガイド／エンターブレイン

吉成 鋼

23P-b

ヴァルキリープロファイル コンプリートガイド／エンターブレイン

吉成 曜

24P-a

ヴァルキリープロファイル カードゲーム ブースターパック2／エニックス

吉成 曜

24P-b

ヴァルキリープロファイル カードゲーム ブースターパック2／エニックス

吉成 鋼

25P-a

ヴァルキリープロファイル カードゲーム ブースターパック2／エニックス

吉成 鋼

25P-b

ヴァルキリープロファイル カードゲーム ブースターパック2／エニックス

吉成 曜

26P-a

ヴァルキリープロファイル カードゲーム ブースターパック2／エニックス

吉成 曜

26P-b

ヴァルキリープロファイル カードゲーム ブースターパック2／エニックス

吉成 鋼

27P-a

ヴァルキリープロファイル カードゲーム ブースターパック2／エニックス

吉成 鋼

27P-b

ヴァルキリープロファイル カードゲーム ブースターパック2／エニックス

吉成 鋼

28P-a

ヴァルキリープロファイル イベントグラフィック

ラフ:吉成 鋼/線画・ペイント:吉成 曜

28P-b

ヴァルキリープロファイル イベントグラフィック

ラフ:吉成 鋼/線画・ペイント:吉成 曜

28P-c

ヴァルキリープロファイル イベントグラフィック

ラフ:吉成 鋼/線画・ペイント:吉成 曜

29P-a

ヴァルキリープロファイル イベントグラフィック

ラフ:吉成 鋼/線画・ペイント:吉成 曜

29P-b

ヴァルキリープロファイル イベントグラフィック

ラフ:吉成 鋼/線画・ペイント:吉成 曜

30P-a

ヴァルキリープロファイル イベントグラフィック

ラフ:吉成 鋼/線画・ペイント:吉成 曜

30P-b

ヴァルキリープロファイル イベントグラフィック

ラフ:吉成 鋼/線画・ペイント:吉成 曜

31P-a

ヴァルキリープロファイル イベントグラフィック

ラフ:吉成 鋼/線画・ペイント:吉成 曜

31P-b

ヴァルキリープロファイル イベントグラフィック

ラフ:吉成 鋼/線画・ペイント:吉成 曜

32P-a

ヴァルキリープロファイル イベントグラフィック

ラフ:吉成 鋼/線画・ペイント:吉成 曜

32P-b

ヴァルキリープロファイル イベントグラフィック

ラフ:吉成 鋼/線画・ペイント:吉成 曜

Profile

著者プロフィール

吉成 鋼

(よしなり・こう)

代表作

【OVA】

- ・暴走戦国史スベクター誕生(原画)
- ・八犬伝新章(原画)
- ・超人学園ゴウガイザー(原画)
- ・超機動伝説ダイナギガ(OPコンテ)

【TVアニメ】

- ・桃太郎伝説(原画)
- ・覇王大系リューナイト(原画)
- ・忍空(原画)

【劇場アニメ】

- ・鎧狼伝説(原画)

【ゲーム】

- ・セガサターン:魔法少女プリティサミー「ハートのきもち」(おまけミュージッククリップ
コンテ・演出・作監)
- ・プレイステーション:テイルズ オブ ファンタジア(イベントパートアニメーション
コンテ・演出・作監(共同))

1969年1月20日、東京都生まれ。アニメーター。1990年、株式会社アニメロマン入社。1997年に退社し、以後フリーとして活動する。OVAを始め、TVアニメ、ゲームなどの分野で多くの作品に関わってきた。「ヴァルキリープロファイル」では主人公のレナスほか、主要キャラクターのデザインを担当。爆発映像をビデオでコマ送りすることが、仕事中の息抜き。

吉成 曜

(よしなり・よう)

代表作

【OVA】

- ・暴走戦国史スベクター誕生(原画)
- ・超時空世紀オーガス02(原画)
- ・超人学園ゴウガイザー(原画)
- ・フリクリ(原画)

【TVアニメ】

- ・桃太郎伝説(原画)
- ・美少女戦士セーラームーンS(原画)
- ・機動戦士Vガンダム(原画)
- ・新世紀エヴァンゲリオン(原画)
- ・メダロット(原画)

【劇場アニメ】

- ・新世紀エヴァンゲリオン(原画)
- ・鎧狼伝説(原画)

1971年5月6日、東京都生まれ。アニメーター。東京デザイナー学園を卒業後、1992年、株式会社マッドハウス入社、同年退社を経て、株式会社ガイナックスに入社する。ガイナックスでは'90年代初頭のアニメ界の話題をさらった「新世紀エヴァンゲリオン」の原画を始め、多くの実績を挙げた。「ヴァルキリープロファイル」では、実兄である剛氏とともにキャラクターデザインを勤め、人気キャラクターであるレザード・ヴァレス、メルティーナなどを生み出した。

ヴァルキリープロファイル 設定資料集 ～ヴァルキリープロファイル 吉成 鋼・曜 イラストレーションズ～

2000年4月6日 初版発行

分売不可

カバー／本文イラストレーション 吉成 鋼
本文イラストレーション 吉成 曜

監修／協力
株式会社エニックス
株式会社トライエース
株式会社プロダクション・アイジー(寺川英和、中武哲也)

カバー／本文デザイン 渡辺 緑、湯川安芸子

本文執筆／構成 くまくま団(岩片 翼)

編集
ザ・ブレイステーション編集部
エンタテインメント書籍編集部(堀内満貴子)

発行人 稲葉俊夫
編集人 前田 徹
副編集人 山田真司
編集長 北村州謙
販売 中嶋和史、佐藤公昭、中本直宏
制作業務 櫻井誠一

発行所 ソフトバンク パブリッシング株式会社
〒107-0052 東京都港区赤坂4丁目13番13号
販売 TEL: 03-5549-1200
編集 TEL: 03-5549-1164

印刷／製本 共立印刷株式会社

©try-Ace Inc./PRODUCTION I.G./Actas Inc./ENIX-1999

©Softbank Publishing Inc.

ISBN4-7973-1386-2

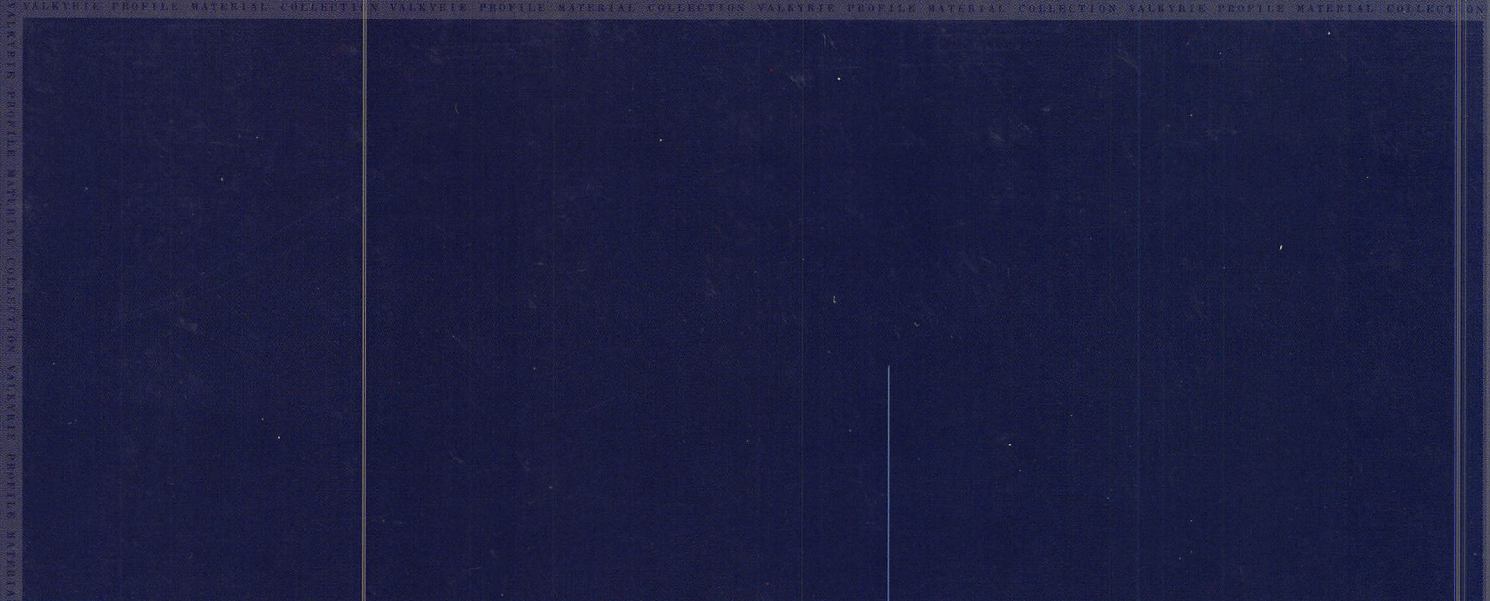
Printed in Japan

落丁本・乱丁本は小社販売にてお取り替えいたします。
定価はケースに記載されております。

禁無断複製

本書に関するお問い合わせは、
平日の午後4時から午後6時の間に電話番号03-5549-1164でお受けしています。
※ゲーム内容に関するお問い合わせには一切お答えできませんのでご了承ください。

“PS” “PlayStation” は、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。



VALKYRIE PROFILE

MATERIAL

COLLECTION

©try-Ace Inc./PRODUCTION I.G./Actas,Inc/ENIX 1999

